

ESCUELA
NORMAL "MONTEMORELOS"



EL JUEGO COMO ESTRATEGIA
DIDACTICA

PROPUESTA DE UN MANUAL
QUE PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADA EN EDUCACION PRIMARIA
PRESENTA

KEREN WENDY REYES ALOMIA

CIB
Ej.1



65355

MONTEMORELOS, N. L.

JUNIO DE 1995

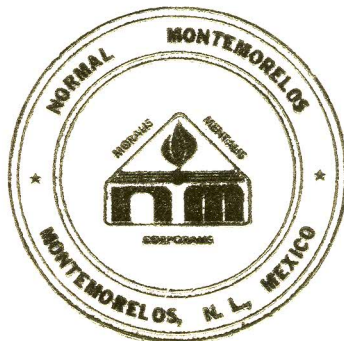
α



INCORPORADA A LA
SEY C DEL ESTADO
CLAVE 19PNE000651

UNIVERSIDAD DE MONTEMORELOS
CENTRO DE INFORMACION - BIBLIOTECA

ESCUELA
NORMAL "MONTEMORELOS"



EL JUEGO COMO ESTRATEGIA
DIDACTICA

PROPUESTA DE UN MANUAL

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADA EN EDUCACION PRIMARIA

PRESENTA

KEREN WENDY REYES ALOMIA

MONTEMORELOS, N. L.

JUNIO DE 1995

065355



ESCUELA NORMAL "MONTEMORELOS"

CLAVE FEDERAL 19PNE0006S1

Apartado 16 Montemorelos, Nuevo León, México C.P. 67530 Teléfono 3-20-58

DICTAMEN

Apreciada Alumna:

KEREN WENDY REYES ALOMIA

Los integrantes de la Comisión de Exámenes Receptorales, después de verificar que su expediente cumple con los requisitos que establece el Instructivo de Titulación para las Escuelas del Subsistema de Educación Normal y constatar que su Documento Receptorial ha sido aprobado por su asesor; le notificamos que esta comisión le otorga el Visto Bueno para que continúe su proceso de Examen Receptorial.

El acto de su examen se llevará a cabo en las instalaciones del edificio de la Escuela Normal Montemorelos de nuestra Institución.

Le deseamos los mejores éxitos en su desempeño Profesional.

ATENTAMENTE

Lic. Juana Hilda Ledezma Vizuet

Presidente de la Comisión de Exámenes Receptorales

Montemorelos, Nuevo León, a 16 de Mayo de 1995

DEDICATORIA

A Dios porque está siempre a mi lado, porque es El quien me ha dado la fuerza para luchar y salir adelante, permitiéndome alcanzar un objetivo más en la vida.

A mis padres que con fe, paciencia, amor y esperanza ven culminados sus esfuerzos y los míos.

A mi hermana Hazel J. por su amistad, y por todo el apoyo que he encontrado en ella a través de muchos años.

A Daniel, quien ha estado a mi lado en momentos de alegría y tristeza, alentándome siempre a dar lo mejor de mí.

A los profesores Hilda L. de Farfán y Ana C. de Harper por la fe, la confianza y el valioso apoyo que me brindaron continuamente en el desarrollo de mi trabajo.

AGRADECIMIENTOS

A Dios, porque con su ayuda logré avanzar un peldaño más en mi educación.

A mis maestros que de una u otra forma hicieron posible la culminación de mi carrera.

A mis compañeras que me ofrecieron su amistad incondicionalmente, sintiendo en ellas un gran apoyo y amistad sincera.

A todas aquellas personas que por su ayuda y colaboración hicieron posible la realización de mi trabajo; gracias a su gran ayuda y apoyo se ha hecho realidad una meta más en mi educación.

INDICE

CAPITULO

I	INTRODUCCION Y EXPOSICION DEL PROBLEMA.....	1
	Objetivos.....	4
	Delimitaciones.....	5
	Limitaciones.....	5
	Organización del Estudio.....	6
II	EL JUEGO A TRAVES DE LOS GRANDES PEDAGOGOS..	7
III	EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA EN EL DESARROLLO INTEGRAL DEL NIÑO.....	21
	El Juego en el Aspecto Físico.....	23
	El Juego en el Aspecto Afectivo.....	25
	El Juego en el Aspecto Social.....	28
	El Juego en el Aspecto Cognoscitivo.....	30
IV	EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDACTICA PROPUESTA DE UN MANUAL.....	39
	Español.....	42
	Matemáticas.....	61
	Ciencias Naturales.....	89
	Ciencias Sociales.....	102
	Juegos de Aplicación General.....	123
	CONCLUSION.....	126
	BIBLIOGRAFIA.....	128

CAPITULO I

INTRODUCCION Y EXPOSICION DEL PROBLEMA

Entre más avanza la sociedad en el aspecto científico y tecnológico, más se hace notar una carencia en la implementación de métodos adecuados a la mentalidad infantil de hoy.

Para los maestros que se interesan y se preocupan por su vocación; el método es y siempre será un tema muy interesante. Pues la actividad educativa es un proceso delicado e importante; por tal motivo debe llevarse a cabo con esmero, ya que es una empresa que no debe fracasar.

Si se utilizan métodos adecuados, aplicándolos eficazmente; saldrán alumnos de la escuela con conocimientos y actitudes tales, que garanticen la posibilidad de avanzar en los estudios y tener éxito en la vida. Pues al utilizar métodos didácticos, el maestro logrará que los niños obtengan habilidades y destrezas que más tarde los formará en

ciudadanos responsables, conscientes y con el impulso para seguir adelante.

Si se desea utilizar un método con validez, es importante saber cabalmente, cuál es la meta a la que se desea llegar; pues sin esa idea clara, no existe ni un método eficiente, ya que faltará el punto que marque la dirección definida.

Cuando se propone un objetivo, sabiendo hacia dónde ir, puede realizarse un provechoso trabajo. Sin embargo, aquél que no tiene establecida una meta, carece de rumbo siguiendo un camino al azar entre la rutina y la imitación. (Isaís, 1968)

Todos los maestros deben cuidar que su trabajo produzca resultados específicos. Antes de dar el paso hacia el terreno de la enseñanza de una materia, debería formar un plan en su mente, trazando el camino hacia la meta que desea llegar. (White, 1967)

Hay maestros que consideran que están gastando su tiempo y energía al preparar y planificar sus lecciones o su trabajo, y que utilizar algún método es algo tedioso; pero en realidad, tienen muy poca información, sobre todo en el sentido profesional. Hay quienes llegan al aula de clases a improvisar, sin saber que están cargando con un enorme trabajo, ya que al pretender acordarse y ordenar las ideas que desean

exponer, no logran alcanzar con determinación los conceptos; todo, por la falta de un método. (Isaís, 1968)

El método puede hacerse dinámico, utilizando diversos procedimientos o auxiliares didácticos. Estas, son técnicas particulares que se utilizan para poner en marcha un método y ayudar a lograr el éxito del mismo. (Villalpando, 1970)

Si el método a emplear es dinámico, el alumno participará activamente con el maestro; y si se logra que los alumnos se agrupen en equipos, la proyección de los alumnos en el aprendizaje será más extensa, garantizando un trabajo más completo y firme. (Isaís, 1968)

El desarrollo de la tecnología ha llevado a crear un sinnúmero de juegos con los cuales los niños se divierten y pasan mucho tiempo expuestos a situaciones de desarrollo generalmente intelectual; pero no consideran el aspecto físico, que es un punto muy importante y necesario en la etapa de la niñez para que se logre en éste, un desarrollo integral.

Uno de los grandes problemas que se presenta en la escuela actual, es el desinterés de los niños por aprender. Corresponde por lo tanto al maestro, elaborar estrategias que conlleven a una acción favorable, con rendimientos óptimos y en situaciones cordiales.

Por tal razón he realizado este proyecto con el fin de proporcionar al maestro diversas ideas que involucren juegos; devolviendo al mismo tiempo a los alumnos, el interés y el deseo por aprender, ya que el juego es considerado como un elemento primordial en la vida del niño; en cuanto a que está ligado al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del mismo. En pocas palabras, el juego es la vida misma del niño.

Contemplantlo dentro del proceso enseñanza aprendizaje, podría ser el eje central que moviera a un desarrollo académico superior que dirigido correctamente conduciría al logro de los objetivos de la educación.

OBJETIVOS

El propósito de este manual es enfatizar al maestro de educación primaria, la importancia que tiene el juego sobre el aprendizaje del niño; ya que muchas veces, a esta actividad se le da muy poco valor.

Preñende a la vez contribuir con ideas que involucren juegos que pueda llevar a cabo el maestro en el desarrollo del programa, apegado a los objetivos generales y específicos que finalmente se desean alcanzar, facilitándole la elaboración de actividades en la planeación diaria de

clases. Posibilitándole a la vez un aprendizaje sencillo al alumno por medio de la diversión; ya que el juego significa placer para él.

El medio por el cual se alcanzarán los objetivos será el contacto directo con el juego, dirigido por el maestro, estando siempre de acuerdo con dichos objetivos.

DELIMITACIONES

Este manual está preparado en armonía con el programa nacional correspondiente al cuarto grado de educación primaria; abarcando las áreas de Español, Matemáticas, Ciencias Naturales y Ciencias Sociales (Historia, Geografía y Civismo).

LIMITACIONES

Debido a las limitaciones de recursos y de tiempo; no se hizo más extenso este proyecto.

No obstante se adaptaron dos juegos para cada tema en el área de Español y Matemáticas; un juego en la mayoría de los temas de Ciencias Naturales, ya que otros temas son más favorables para exponerlos por medio de experimentos; veinte juegos adaptables a cualquier tema de las áreas de Historia, Geografía, Civismo (de cuarto grado de educación

primaria), como propuestas para estrategias del maestro. Además se anexan dos juegos en los cuales se pueden involucrar todas las materias.

ORGANIZACION DEL ESTUDIO

Este manual está integrado por un primer capítulo donde se expone el panorama general del problema, justificando a la vez, la necesidad del proyecto a realizar.

En el segundo y tercer capítulo, se realiza el repaso de la literatura en cuanto al juego-aprendizaje.

En el cuarto capítulo se presenta la manera en que está organizado el manual, así como los diversos juegos que lo componen. Se añade además algunas sugerencias a los maestros para el mejor desarrollo de dichos juegos.

Por último se da a conocer las conclusiones y recomendaciones sobre el estudio.

CAPITULO II

EL JUEGO A TRAVES DE LOS GRANDES PEDAGOGOS

En los últimos años, el juego como estrategia didáctica ha adquirido gran importancia, no solamente para el niño sino también para el adulto, por tal razón cada vez se coloca al juego con más frecuencia, como auxiliar en la metodología de la enseñanza.

El juego por sus características aporta inmensas posibilidades de desarrollo en el niño; hecho que debiera aprovecharse para interiorizar la permanencia de contenidos intelectuales, que son difíciles de aprender por parte del niño, pero que por medio del juego se puede facilitar.

Analizando, a través de varios autores, lo que significa el juego, se pueden encontrar diversas teorías que apoyan el uso del juego por el maestro, como recurso didáctico.

Piobetta habla acerca de Comenio, quien dice que el fin que debe tener la escuela elemental, es cultivar en los niños la inteligencia, la imaginación y sobre todo la memoria. Para él es necesario sólo cuatro

horas de clase al día, incluyendo, por supuesto, tiempo para recreos, ejercicios físicos, etc. Considera que el fin hacia el cual debe encaminarse la educación en el hombre, es la libertad, el gozo de vivir y la dicha, ya que es un estado natural y legítimo del mismo. (Citado por Chateau, coautor, 1990)

Al igual que Comenio; Locke considera que es preciso hacerle comprender al niño que la instrucción es realmente una diversión y un verdadero placer; sugiriendo a la vez que la educación debe basarse en el juego, haciendo así la enseñanza más fácil, sólida, concisa, dirigiéndose directamente a los sentidos y dando al alumno el conocimiento directo de las cosas. (Citado por Mallinson, coautor con Chateau, 1990)

Chateau señala a Rousseau quien dice que la educación debe adaptarse a la infancia, tomando en cuenta la edad, puesto que cada una tiene sus características propias. (1990)

Froebel fundamenta su pedagogía, en la actividad, tomando en cuenta la naturaleza infantil y su espontaneidad. Asimismo, considera que es necesario el estudio del desarrollo del niño y así ayudarle en su educación, facilitándole su autodesarrollo. Igualmente menciona que "...la actividad espontánea del niño sería la principal protagonista de

su educación y de la formación de su personalidad..." (Citado por Zapata, 1988 p. 24)

Froebel brinda, al mismo tiempo, una primordial importancia al juego infantil, incorporándolo a la vez, a su teoría y práctica didáctica como un medio fundamental para la educación integral del niño. Este autor comprendió la gran importancia y valor del juego para el desarrollo físico y para el desenvolvimiento, tanto intelectual como moral del niño. (Ibid, 1988)

Kerschensteiner, promotor de la "escuela activa" dice que la educación debe estar basada en la espontaneidad del niño y organizada en torno a sus intereses; sobre todo, en actividades como los juegos, trabajos manuales, etc., a tal grado de que las matemáticas u otra materia se conviertan poco a poco en un centro de interés para él, encontrando a la vez un verdadero placer en el estudio de esa ciencia; y considera que:

...La progresión desde el juego infantil al juego reglamentado, y después al trabajo, tiene una importancia pedagógica fundamental. El niño no valora ya tan sólo lo que hace, sino cómo lo hace (Citado por Savioz, coautor con Chateau, 1990, p. 243)

Dewey dirige su pedagogía hacia la acción, diciendo que hay que darle al alumno oportunidades de aventurarse en actividades que le interesen. (Citado por Gauquelín, 1976)

Chateau (1958), señala a Groos en su obra, quien manifiesta que el juego es un adiestramiento involuntario, preparando al niño para la vida seria, para que logre conquistar su autonomía, personalidad y hasta los esquemas prácticos que necesitará en la vida adulta. Afirma que "...El mundo de los juegos es... una anticipación del mundo de las ocupaciones serias." (Citado por Zapata, 1988, p. 17). Asegurando a la vez que "El juego... es el centro de la infancia." (Citado por Chateau, 1958, p. 5)

Montessori dice que el educando debe conocer y respetar sobre todo, los intereses particulares que tiene el niño en cada período de su desarrollo intelectual; ella demostró que el niño se desenvuelve mejor y mucho más de prisa si el educador respeta su dinamismo personal y sus modos de hacer las cosas. (Citado por Gauquelín, 1976)

Para ella existe un proceso gradual que va desde el juego infantil hasta el trabajo y dice que si se logra este proceso dentro de las conductas normales del desarrollo infantil, dicho trabajo va a tener el mismo interés y valor para el niño, como lo es el juego. (Citado por Zapata, 1988)

...-he aquí el primer motivo esencial de la enseñanza de M. Montessori- no es enseñar, guiar, dar ordenes, forjar, modelar el alma del niño, sino crearle un medio adecuado a su necesidad de experimentar, de actuar, de trabajar, de asimilar espontáneamente y de nutrir su espíritu.... (Citado por Caló, coautor con Chateau, 1990, p. 299)

Montessori, toma cuatro principios fundamentales en la pedagogía con relación al niño: El principio de libertad, de la actividad, de la vitalidad y de la individualidad. Ya que el niño es esencialmente activo, necesita de estos principios para desarrollarse satisfactoriamente. De esta manera, también se preocupa por estimular un desarrollo integral en la personalidad del niño, de tal forma que le permita llegar a la adultez como una persona totalmente madura y feliz. (Citada por Zapata, 1988)

Decroly recomienda en su pedagogía, una educación que favorece el desarrollo espontáneo, evita abrumar la personalidad del niño ofreciéndole una libertad a su alcance. El dice que la escuela debe estar hecha para el niño y no el niño para la escuela. (Citado por Gauquelín, 1976)

Al mismo tiempo, él quería que la escuela formara un programa de acuerdo con la psicología del niño y que a la vez respondiese a las exigencias de la vida individual y social actual. (Citado por Plancke, coautor con Chateau, 1990)

Decroly centra su pedagogía en los intereses del niño; integrándola con el juego, ya que éste es de alto valor educativo y motivacional. Considera que si se desea que el niño progrese en la escuela, sólo se

puede lograr si se satisface su tendencia al juego. (Citado por Zapata, 1988)

Menciona además, que sólo se favorecen los esfuerzos haciéndolos gozosos; dice que si se desea realmente movilizar el interés del niño (dentro de una pedagogía basada en la iniciativa) debería presentarse la iniciativa a la actividad, en forma de juegos. (Decroly, 1986)

El mismo autor, afirma también que la escuela debe guiar al alumno por un camino donde se desarrolle naturalmente y conforme a sus necesidades; aprovechando, el educando, para buscar sus lecciones en los centros de interés espontáneos del niño. (Citado por Gauquelín, 1976)

Decroly (1986), dice que es muy importante que el maestro que conoce el espíritu infantil, proponga al niño diversos juegos, ya que son ejercicios para su desarrollo, en donde éste aprenderá todo lo que necesite; además de facilitarle la adquisición y repetición de conocimientos indispensables. Considera además que:

...El niño juega constantemente: juega cuando tiene sueño, juega comiendo, juega de paseo: haga lo que haga juega siempre. Tan verdad es que jugar es sinónimo de vivir.... (Citado por Zapata, 1988, p. 33)

Dottrens habla acerca de Claparade, quien dice que la escuela ha de ser activa, en otras palabras hay que movilizar la actividad del niño y

para que se logre este objetivo se necesita aprovechar al máximo los juegos, ya que son el medio más eficaz para estimular en gran manera la actividad del niño. Claparade menciona que la escuela debe proteger el período de la infancia, haciendo que el niño ame el trabajo; ya que en muchos casos, la escuela enseña con frecuencia lo contrario, enseña a detestarlo, creando asociaciones afectivas molestas.

Por esa razón, enfatiza que la escuela debe ser para el niño un medio alegre en el cual trabaje con entusiasmo. (Citado por Dottrens, coautor con Chateau, 1990)

Claparade dice que si alguna persona se pregunta el por qué juega un niño, sería lo mismo que preguntarse por qué es niño; ya que la infancia sirve para jugar y no se puede imaginar esta hermosa etapa sin sus risas o sus juegos. (Citado por Chateau, 1958)

Igualmente, este autor, caracteriza la vida infantil como la edad del juego, diciendo que "el niño es niño para jugar." (Citado por Ballesteros, 1964, p. 11)

En el niño, escribe Claparade, el juego es el trabajo, es el bien, es el deber, es el ideal de la vida. Es la única atmósfera en la cual su ser psicológico puede respirar y, en consecuencia, puede actuar.... (Citado por Chateau, 1958, p. 4)

Mediante observaciones sobre el niño en su desarrollo intelectual, Claparade ha descubierto que éste, no se desarrolla en forma continua,

sino que pasa por diferentes etapas. Mientras que una etapa no haya sido alcanzada, asimilada y ejercitada de modo espontáneo (por el niño) en el curso de sus juegos, los procesos mentales de las siguientes etapas no pueden entrar en su raciocinio. Agrega que "mediante el juego es como el niño mejor puede ejercitar su inteligencia" (Citado por Gauquelín, 1976, p. 189)

Para el mismo autor, el juego no es perder el tiempo, sino un medio para alcanzar otra etapa más avanzada de la que se ocupa de momento. Dice que el niño, al satisfacer sus intereses espontáneos no los considera como trabajo, sino como juegos. (Ibid, 1976)

A pesar de haber tenido varios adversarios y de que éstos trataran de perjudicarlo, dándole otras interpretaciones a sus ideas, Claparade escribió:

‘Cuando digo que el juego debe animar el espíritu de los trabajos escolares, no intento transformar, el trabajo en una vulgar algarada. Por el contrario, pienso darle una seriedad que no tendría de otro modo, porque sólo en la actitud del juego el niño (y con frecuencia el adulto) se da todo entero y persevera en su esfuerzo.’ (Citado por Dottrens, coautor con Chateau, 1990, p. 269)

En la pedagogía de Freinet, el trabajo constituye un eje y motor en el desarrollo del niño, y a la vez gira en torno a una variedad de técnicas,

entre las cuales está el juego-trabajo. Freinet dice que "el trabajo debe ser siempre motivado." (Citado por Zapata, 1988, p. 36)

Este autor expresa que lo esencial de las actividades del juego en el niño, es su dinamismo y creatividad, afirma que:

El niño juega... porque hay en él un potencial de vida que lo inclina a buscar una amplitud mayor de reacciones.... Por lo tanto, el trabajo puede incorporar la alegría vital que contiene el juego, en la medida que se le ofrezcan a los niños actividades que le interesen. (Ibid, 1988, p. 37)

Freinet menciona que por medio del juego-trabajo el niño logra suplir sus necesidades esenciales, encontrándose el niño en un ambiente mucho más cómodo. (Ibid, 1988)

Wallon expresa que el juego en el niño se parece a una exploración gozosa y apasionada, logrando abarcar todo el ser en él mismo. (Citado por Bandet, 1983)

Asimismo considera, que toda actividad puede servir de motivo al juego; menciona que el niño puede canalizar su deseo de extender el medio y no ser manejado por éste, así como captar y absorber la realidad y no ser dominado por ella. (Citado por Zapata, 1988)

El mismo autor refiere también, que el juego es un elemento esencial para orientar los trabajos escolares, logrando así conformar una

institución escolar adaptada a los intereses y necesidades de la infancia. (Ibid, 1988)

En esta época, dice Wallon, se practica con mayor frecuencia, la actividad del juego, en lugares especializados, guarderías, escuelas; ofreciendo así a los niños una extensa variedad de material y numerosas actividades de grupo, con el propósito fundamental de lograr un desarrollo al máximo en agilidad física y mental. (Citado por Riva, 1990, tomo 3)

García expresó que: "la vida del niño tiene como actividad dominante el juego, ya que... le sirve para adquirir experiencia por sí mismo, además de favorecer su desarrollo tanto orgánico como psíquico." (Citado por Ballesteros, 1964, p. 11)

M. Debesse menciona, en la obra de Chateau, que si la psicología le presta tanta atención al juego, sin lugar a dudas, es porque constituye una actividad especialmente atractiva; además de ayudar a conocer mejor las tendencias del niño. (Chateau, 1958)

Chateau (1958), afirma que el niño es un ser cuya finalidad es jugar y nada más. Menciona que el mundo no sería igual si por un instante se dejara de escuchar las risas y los gritos de los niños que se gozan en jugar. Considera que gracias al juego el niño se desenvuelve en alma e inteligencia, mientras que muchos padres se complacen

equivocadamente al ver el silencio de sus hijos, sin saber que a menudo se anuncia en el niño graves problemas. Igualmente refiere que el aprendizaje es necesario para la edad madura, por lo tanto, si un niño no sabe jugar; al llegar a la etapa adulta, generalmente no sabrá pensar.

Afirma a la vez que:

Estudiar en el niño sólo el crecimiento, el desarrollo de las funciones, sin tener en cuenta el juego, sería descuidar ese impulso... por el cual el niño modela... su propia estatua. No se debería decir solamente que "crece", habría que decir que "se desarrolla por el juego." (Ibid, 1958, p. 4)

Zapata (1988), menciona a Chateau en su obra, declarando que el juego, en el niño, es una anticipación de las ocupaciones serias del mundo.

Chateau expresa que cuando el niño juega, lo hace con mucha seriedad, imponiendo reglas, soportando fatigas y en muchos casos llegando hasta el agotamiento; se puede notar con esto, que el juego es mucho más que una simple diversión para el niño. Prosigue diciendo que el juego implica en el niño una desunión del ambiente real pero aún así (pareciendo olvidar lo real) sabe que aún es niño. Un ejemplo claro, mencionado por Lee en la misma obra, es cuando juega "al médico"; se puede ver en el rostro del mismo, una entrega total hacia su juego, utilizando "remedios raros" para sus curaciones etc.... (Chateau, 1958)

Chateau asegura que "... el espíritu del niño que juega es ante todo una prueba de su personalidad y una afirmación de sí." (Citado por Zapata, 1988, p. 17)

Continúa expresando que existen tendencias, en el niño, que se reprimen muchas veces, por el medio en el cual se vive; ya que el exceso de trabajo no deja que se desarrollen plenamente. Manifiesta que así como el sueño es usado por los psicoanalistas como medio para liberar las tendencias reprimidas; el juego da los mismos resultados. Continúa diciendo que mediante el juego se puede percibir a todo el niño a la vez, ya sea en su aspecto motriz, afectivo, social o moral. (Chateau, 1958)

Igualmente considera que:

...El niño se revela con toda frescura y espontaneidad mientras juega. En esos momentos no sabe esconder nada de los sentimientos que los animan... (Ibid, 1958, p. 25)

Chateau (1958), enfatiza que el juego en la educación no debe ser un fin en sí mismo sino uno de los medios más eficaces al educar al niño.

Piaget declara que el juego es una manera de aprender diversas cosas, tanto fáciles como complejas, además de ampliar conceptos y destrezas. Así mismo considera que "el juego es un medio para integrar el pensamiento con la acción." (Citado por Riva, 1990, tomo 3, p. 266)

Continúa diciendo que la forma en la que el niño juega va a depender del grado de desarrollo cognoscitivo del mismo. Por lo tanto, conforme va creciendo, irá aprendiendo a usar más su imaginación. (Ibid, 1990)

Piaget manifiesta, que mediante el juego el niño puede asimilar la realidad incorporándola a él mismo.

Expresa que el niño sólo puede desarrollar su inteligencia cuando se siente interesado. (Citado por Gauquelín, 1976)

Este autor, agrega que "ninguna actividad puede resultar provechosa y servirle de desarrollo al niño si lo hace a disgusto." (Citado por Riva, 1990, tomo 3, p. 266)

Afirma también, que todo será inútil en su formación y desarrollo si lo hace bajo dichas condiciones.

Por lo tanto, el juego es el medio por el cual se puede captar el interés total del niño, logrando de esta manera resultados mucho más favorables. (Ibid, 1990, tomo 3)

Como ya se dijo, a través de la historia del hombre, los juegos han formado una parte importante dentro de todas las culturas, reflejando ideales y valores.

Si se toma en cuenta al juego dentro del proceso educativo como medio de expresión; es decir, como factor de socialización, instrumento para el desarrollo de las estructuras del pensamiento en el niño, etc....; el juego resultará un medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad infantil; logrando a la vez un paso importante para poder alcanzar la adaptación socio-emocional del niño al ambiente escolar; con la posibilidad de que pueda obtener aprendizajes correctos e integrales.

CAPITULO III

EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA EN EL DESARROLLO INTEGRAL DEL NIÑO

El desarrollo integral del niño abarca mucho más, que simplemente el aprendizaje. Comprende todos los aspectos de la personalidad del individuo, como son: el aspecto físico, el afectivo, el social, y el cognoscitivo o intelectual. Cada uno de estos factores necesitan su propio desarrollo; no porque la persona esté dividida en esas dimensiones, sino porque se ha categorizado de esa manera para facilitar su estudio, entendiendo de antemano que el hombre es un todo indivisible y que necesita desarrollarse integralmente.

El mundo de los juegos tiene una gran extensión, hallándose en cantidad casi interminable. Al observar a los niños se puede comprender cuán amplio es el mundo mágico de los juegos en la edad de la escuela primaria. (Russel, 1985)

Los juegos no sólo son valiosos por el interés universal que despierta en los niños o por la alegría de éstos, experimentada en su ejecución; sino por la gran ventaja de brindar excelentes oportunidades para el desarrollo integral. (Brauzer, 1969, tomo 1)

Si los niños no juegan, no se desarrollan como es debido. Las oportunidades que tiene el niño de jugar ejercen influencia en su desarrollo físico, mental, emocional y social. (Mayesky, 1979, p. 142)

El juego es parte natural del niño, es una actividad sensitiva y total ya que éstos se concentran mucho al participar en ellos, porque aunque el juego parezca ruidoso, los niños están centrados, no obstante puede interrumpirse fácilmente con la intromisión de otros niños o adultos. (Ibid, 1979)

Para los adultos; jugar es sólo entretenerse, divertirse o pasar el rato; es definitivamente, algo muy distinto de lo que constituye el juego para los niños: una actividad esencial en su formación. Es importante declarar que el juego tiene que realizarse para que el sujeto adquiera la oportuna madurez. (Riva, 1990, tomo 2)

Lloyd, en 1985, hizo una declaración significativa y con mucha razón. `El derecho al juego es la primera exigencia del niño dentro de la comunidad. Ninguna comunidad puede violar ese derecho sin causar un

daño irrevocable y profundo en las mentes y los cuerpos de los ciudadanos.' (Citado por Brandeth, 1989, p. 14)

En realidad, debe entenderse como juego, una tarea que se hace con gusto y por lo tanto brindará diversas satisfacciones; ya que jugando, precisamente, se cumplirán objetivos en su crecimiento y metas que, desde un punto de vista técnico, exigirían mucho esfuerzo, pero (jugando) ellos lo realizan con total interés, entusiasmo y tiempo.

(Riva, 1990, tomo 5)

El Juego en el Aspecto Físico

El juego es una actividad y una forma de descanso en donde se encierra la vida misma del niño, ya que para éstos, todo lo que hacen es jugar. Del juego se deriva en gran parte el desarrollo de su imaginación, de sus músculos, de su habilidad para enfrentarse a los problemas de la vida, etc. (Mayesky, 1979)

Bajo el aspecto físico, el juego resulta de una importancia esencial, ya que hace trabajar los músculos de una manera general y total.

(Verdejo, 1968)

A través del juego los niños crecen... desarrollan la capacidad de coordinar lo que ven con lo que hacen y desarrollan el sentido del dominio de su cuerpo.
(Riva, 1990, tomo 3, p. 263)

Igualmente por este medio, los niños aprenden y se descubren a sí mismos y al mundo que los rodea, adquiriendo nuevas destrezas y, aprendiendo a la vez, a utilizarlas en diferentes aspectos de la vida. (Ibid, 1990, tomo 2)

También es importante porque se adquieren habilidades físicas necesarias para la participación satisfactoria en cualquier tipo de juegos de educación física. Estas habilidades y cualidades son: fuerza, vigor, velocidad, lanzar, atrapar, patear, caer, golpear, saltar, entre otras. (Edgrem, 1986)

El juego temprano y variado ayuda de forma positiva en todos los aspectos del crecimiento y del desarrollo humano. Permite al niño desarrollar el control muscular además del equilibrio y la confianza del uso del cuerpo. (Riva, 1990, tomo 3)

"Para que el niño pueda jugar, lo primero que necesita es espacio, libertad con acceso al espacio exterior y seguridad." (Ibid, 1990, tomo 3, p. 270)

Cuando el juego se practica al aire libre, son aún más favorables sus efectos, ya que pone remedio a las acciones perjudiciales del esfuerzo cerebral intenso y de la vida sedentaria. Además, sin lugar a dudas, mejora el funcionamiento de los pulmones, la oxigenación de la

sangre, se adquiere un cuerpo más ágil y más elástico, así como condiciones únicas en el orden de la vida. (Verdejo, 1968)

El juego es pues, en total, todo ejercicio en el que los participantes manifiestan en gran manera, sentimientos de alegría, de satisfacción, de bienestar, de placer, de reposo, emoción o interés; unido en muchas ocasiones, al impulso, necesidad y deseo dominante de ganar. Teniendo esto en cuenta, es fácil percibir que existe una lista variada y un sinnúmero de juegos con cualidades, instrumentos, reglas, ambiente, objetivos y otras circunstancias con la cual constituyan un todo. (Ibid, 1968)

El Juego en el Aspecto Afectivo

El juego estimula algo más que el desarrollo muscular en los niños, ya que también implica a la mente y las emociones. Con los juegos, los niños no se limitan a saltar, golpear, correr o revolcarse simplemente; sino que al saltar lo hacen con alegría, pueden golpear con enojo, correr con temor, revolcarse con placer, entre otras cosas. Pueden expresar sus emociones y pensamientos. (Oppenheim, 1990)

El juego es importante ya que da oportunidad a los alumnos de desahogarse. Muchos psicólogos lo definen como 'calmantes de la naturaleza.' (Edgrem, 1986, p. xii)

Por este medio, el niño desarrolla un buen concepto de sí mismo; ya que por ser juego, el niño no se enfrenta a la amenaza de un fracaso, y por lo mismo no se siente presionado. Por lo tanto, los niños aprenden a verse a sí mismos, a través del juego, como seres humanos capaces de lograr algo. Esto llega a ser un paso muy importante en el desarrollo saludable del niño hacia la vida. (Mayesky, 1979)

El juego tiene, por lo tanto, "...un valor educativo esencial como factor de desarrollo... como estímulo del espíritu y como tónico,... puesto a punto de todo ser." (Decroly, 1986, p. 10)

Oppenheim (1990, p. 9), menciona que el juego se compara a "una ventana abierta" hacia las emociones de un niño.

Igualmente Riva declara que el juego le permite al niño manejar sus sentimientos (a veces agobiantes y contradictorias). Continúa diciendo que por medio del mismo, el niño puede aprender a expresar sentimientos de amor y de odio, así como sus temores y tristezas, etc.

El maestro sabiendo esto, puede y debe mantenerse atento, para así conducir de una forma positiva dicha actividad. (Riva, 1990, tomo 3)

También considera que "cualquier daño que el niño crea haber causado puede ser reparado en el juego." (Ibid, 1990, tomo 3, p. 274)

A través del juego, los niños pueden conducir muchas ilusiones que les son negadas por alguna situación. (Ibid, 1990, tomo 4)

Lagache considera que "el juego es una forma particular de conducta." (Citado por Gutton, 1976, p. 43) Declara que es una suma de actos psicológicos, mentales, verbales y motrices por medio de las cuales una persona busca resolver sus tensiones, y así, realizar sus posibilidades. (Ibid, 1976)

Un niño que ya no rinde igualmente en un salón de clases, ya sea por traer problemas de adaptación e inseguridad desde su casa o por alguna otra razón, es capaz de encontrar en los juegos un buen medio para satisfacer sus necesidades emocionales. (Brauzer, 1969, tomo 1)

Según Buhler "...el niño, a través de juego,... empieza... a poner metas a sus acciones. Quizá nunca llegaría a esto, si no tuviera esta posibilidad de juego." (Citado por Moor, 1972, p. 19)

Se puede comprender cuán útil es el juego para la salud mental, al observar las caras alegres, las carcajadas y las pláticas ruidosas de los niños. Con esta verdad, no se puede ver el juego como un simple pasatiempo dentro de la escuela, sino como una ocupación feliz que permite el relajamiento, el desahogo de las tensiones nerviosas que se acumulan, como una vía de escape para los impulsos que normalmente

son reprimidos en el salón de clase. Los juegos permiten esta libertad, la naturalidad, y el placer que muy pocas veces se encuentran en las demás actividades escolares. (Brauzer, 1969, tomo 1)

El Juego en el Aspecto Social

Se puede decir que los juegos son formas recreativas de comportamiento que se inclinan a seguir normas establecidas en un grupo de personas. Son actividades sociales donde los participantes, ya sea en forma individual o como integrantes de un equipo, aspiran a alcanzar algún objetivo; siempre y cuando se cumplan las normas que regulan el juego. (Brauzer, 1969, tomo 1)

En cualquier tipo de juego en grupo, existen muchas interacciones e influencias mutuas entre los que participan; gracias a ello, los niños se desenvuelven en un ambiente de confianza y satisfacción, ayudando, esto a la vez, el aumento de valor en los mismos. (Ibid, 1969, tomo 1)

La infancia es la etapa que da lugar "al pleno florecimiento de los juegos sociales." (Russel, 1958, p. 11)

Generalmente los niños ven el mundo únicamente desde su propio punto de vista; pero deben aprender a darse cuenta que existen otras personas con opiniones diferentes. Esto logran aprenderlo por sí mismos

a través de las experiencias que tienen con otros niños; y es por medio de las actividades de juego cuando los niños pueden cultivar amistades y aprender a convivir escuchando las ideas de los demás. (Mayesky, 1979)

Quando los niños juegan juntos aprenden a convivir. El surgimiento de intereses y metas comunes se lleva a cabo entre los niños durante el juego... el juego ayuda a los niños a desarrollarse socialmente. (Ibid, 1979, p. 143)

Por medio del juego se adquiere la convivencia con los compañeros de la misma edad, desarrollándose a la vez, una adaptación social. (Edgrem, 1968)

Mediante esta actividad, el niño se identifica con la realidad, permitiéndole estructurar su propia identidad; así mismo se puede apoyar y favorecer el proceso de socialización produciendo sentimientos de ayuda y cooperación mutua. (Zapata, 1988)

Frecuentemente, el niño, con ayuda del juego social, desarrolla ideas de comportamiento, ya sea correctos o incorrectos, esto no sólo ayuda al niño a evaluarse en su comportamiento sino que es conducido a formar juicios y conceptos sobre los demás. De esta manera el niño va aprendiendo a comportarse en su relación con otros niños, cooperando con ellos en cualquier situación. (Riva, 1990, tomo 3)

Igualmente Edgrem (1986), declara que el juego es importante en el niño ya que aprende a desarrollar una moral interior, respetando reglas y derechos ajenos, sobre todo, al participar en juegos de equipo.

...El juego ayuda a cultivar la actividad, el compañerismo, el altruismo, la solidaridad, la justicia, la sujeción a unas reglas fijas, al derecho, al deber, etc. (Verdejo, 1968, p. 8)

Cuando los niños se acostumbran a respetar y sujetarse a todas las reglas, están practicando verdaderamente patrones de conducta deseables. (Brauzer, 1969, tomo 1)

Asimismo "con el juego, el niño aprende a utilizar las capacidades de su pensamiento... en fin, se va convirtiendo en una persona en el sentido total de la palabra." (Riva, 1990, tomo 3, p. 268)

El Juego en el Aspecto Cognoscitivo

El aprendizaje y la enseñanza son dos de las principales actividades escolares. Ambas son complicadas por naturaleza, sin embargo, deben estar necesariamente coordinadas dentro del plano escolar; ya que ambas constituyen esencialmente procesos mentales. (Kelly, 1982)

Una de las actividades más antiguas del hombre ha sido el aprender, y todo individuo está sometido a un proceso largo de

aprendizaje desde su nacimiento hasta su muerte. A lo largo de la vida, el nivel de conocimiento va en aumento, no obstante, el aprendizaje nunca termina. (Michel, 1989)

Según el Diccionario Enciclopédico Quillet (1971), etimológicamente el concepto "aprender", viene del latín "apprehendere" que significa "asir".

Sin embargo, se pueden encontrar diversas teorías en cuanto a lo que es aprendizaje:

Mendick (1987, p. 12) manifiesta que "el aprendizaje es un proceso sensible que se ve fácilmente afectado por cambios en quien aprende..."

Loward (1968, p. 96), declara en su obra, que es "una modificación interna dinámica... una modificación consciente en el comportamiento que se adapta mejor a las situaciones nuevas."

Mira (1967, p. 44), menciona que aprender es "aumentar el bagaje de recursos con que nos disponemos a enfrentar los problemas que nos plantea la vida..."

En resumen, el aprendizaje es el transcurso por medio del cual se adquieren nuevos conocimientos, habilidades o actitudes a través de experiencias ya vividas produciendo cambios en el modo de ser o de actuar. (Michel, 1989)

Muchos pedagogos han llegado a la determinación de que existen diversos tipos de aprendizaje infantil. Hay quienes aprenden mejor tomando de una manera pasiva lo expuesto por los profesores; mientras que otros solamente pueden rendir al estar activos físicamente, ya que su personalidad y necesidades claman literalmente por actividades de movimientos. (Cratty, 1987)

El niño, al ser enfrentado bruscamente con toda... situación escolar... muchas veces reacciona rechazando toda esta realidad educativa; este rechazo a la escuela se interioriza afectivamente y con seguridad, el niño tendrá dificultades en el aprendizaje de las asignaturas escolares. (Zapata, 1988, p. 63)

Con esto se hace lógico, que se necesita al mismo tiempo, tanto el aprendizaje como la motivación para realizar la acción, ya que la motivación sin el aprendizaje sólo resultará una actividad al azar, sin fundamento y, por el contrario, el aprendizaje sin la debida motivación sólo dará como resultado la inactividad; como lo es el aburrimiento y por consiguiente, el dormir. (Mendick, 1987)

Motivación es un concepto importante en cualquier teoría pedagógica. (Ball, 1988)

Desde un punto de vista general, la motivación coloca delante del alumno estímulos que recurren a sus necesidades o intereses dándoles razones para desear algo. (de González, 1988)

Puede determinarse el concepto de motivación como "la fuerza interior que impulsa a una persona hacia el logro de un objetivo." (Michel, 1989, p. 22)

Todo tipo de aprendizaje necesita de esa fuerza, pues sólo con el interés, el aprendizaje será más participativo, efectivo y lleno de entusiasmo. (Ibid, 1989)

Los seres humanos sólo actuarán bien, tanto en tareas físicas como mentales, cuando estén debidamente motivados. (Cratty, 1985)

El proceso de la enseñanza abarca todas las actividades que han de iniciar el aprendizaje. (Kelly, 1982)

Un profesor que es capaz de percibir los procesos motivacionales, de manera consciente, logrará que los alumnos se muestren más activos, mejor orientados y sobre todo constantes. (Ball, 1988)

Para ello, el educador debe conocer suficientemente la evolución y el desarrollo del niño en todos los aspectos, etapas y circunstancias; además de los problemas que se le puedan presentar. (Riva, 1990, tomo 1)

Al controlar y manejar la motivación de un niño en el aula de clases, se está moldeando la personalidad de él mismo, logrando a la vez, efectos marcados en la sociedad. (Ball, 1988)

En general, la norma más eficaz, para determinar la suficiente preparación de un alumno en la escuela, es la alegría con que se desenvuelva, desempeñando sus obligaciones. (Riva, 1990, tomo 1)

Para muchos, el aprender no es precisamente agradable, en vez de pasarla bien en la escuela, ocurre todo lo contrario. ¿Por qué no se puede conseguir que resulte divertido el aprendizaje? Esto es fácil y sobre todo estimulante; sólo si el niño se siente motivado. (Riva, 1990, tomo 1)

Esto es muy importante, ya que "el desarrollo intelectual depende de la estimulación." (Ibid, 1990, tomo 2, p. 124)

Uno de los dobles propósitos útiles del juego en la vida del niño, es servir como fuente de diversión y de aprendizaje. Para el niño, jugar es lo mismo que el aprender, es gozar plenamente de la vida. Por lo mismo, si los niños van a aprender, viviendo vidas plenas y creativas no se les debe quitar la oportunidad de jugar. Sea cual fuere el tipo de juego, los niños necesitan jugar. (Mayesky, 1979)

"El juego es por su propia naturaleza, una actividad educativa, y debería ser agradable. Cuando no hay diversión en el juego... tampoco la hay en el aprendizaje." (Oppenheim, 1990, p. 15)

El niño puede aprender infinidad de cosas mediante el juego, tanto en la escuela como fuera de ella; y lo óptimo es que su aprendizaje se convierta en la actividad más deseable y divertida que pueda tener, siendo el aprender, un sinónimo de jugar. (Riva, 1990, tomo 4)

En realidad, para el niño, el juego no se opone al trabajo, porque forma una parte importante en su desarrollo sano y feliz. (Brandeth, 1989)

Para ellos, el juego es la actividad de la niñez que lo abarca todo: su trabajo, su entretenimiento, su método de explorar el mundo. (Oppenheim, 1990, p. 13)

El juego prepara el terreno para el cual, el niño pueda desarrollar aprendizajes agradables, por lo tanto es un aspecto esencial para el aprendizaje cognoscitivo. (Zapata, 1988) "...El juego infantil resulta un instrumento de conocimiento y un efectivo elemento del desarrollo de las estructuras del pensamiento." (Ibid, 1988, p. 64)

Los diferentes juegos educativos ayudan al niño en el proceso de maduración esencialmente para el aprendizaje de diversas disciplinas, igualmente favorece, enriquece y en algunas ocasiones corrige las formas lingüísticas, etc. (Ibid, 1988)

En las últimas décadas, el juego, como instrumento didáctico, ha ganado una gran importancia en la enseñanza y el aprendizaje. "Ese 'oasis de felicidad' como lo llama Eugen Fink" tiene múltiples posibilidades y ha demostrado su importancia en los resultados pedagógicos. (Acevedo, 1989, tomo 2, p. III)

Riva, menciona en su obra a Moore, quien declara que todo niño, hasta el más desfavorecido, es capaz de lograr un rendimiento notable mediante el juego; sobre todo en las matemáticas. (1990, tomo 5)

Al combinar el juego con los contenidos escolares, el aprendizaje será totalmente convincente en la medida en que se va llevando a cabo; poniendo a un lado lo tradicional, que es el sólo hecho de ver y de escuchar los contenidos. (Acevedo, 1989, tomo 1)

Los juegos didácticos tienen por finalidad aprovechar el gran deseo de aprender del niño... y transmitirle nuevos conocimientos, aptitudes, habilidades, o desarrollar los ya existentes...
(Pausewang, 1977, p. 1)

Sin embargo; a los niños, conduciéndolos por la vía rápida, se les puede arruinar tanto el gusto por el juego como por el aprendizaje. (Oppenheim, 1990)

Se debe tener la sabiduría necesaria para emplear esta actividad y obtener resultados óptimos. El profesor activo puede utilizar juegos para

fomentar un ambiente más sano y amistoso dentro de la clase. (Edgrem, 1986)

Alliprandi menciona, que el educador debe preparar un espacio especial en el que todos puedan sentirse alegres, a gusto, donde los objetos (mesas, instrumentos, juegos, utensilios, etc.) no sean mantenidos a la distancia, un lugar donde cada uno pueda moverse, expresarse y convivir libremente. (Citado por Zabalza, 1987)

Al jugar con los alumnos, el maestro gana el conocerlos mejor y al mismo tiempo consigue de ellos más rendimiento, ya que de esta forma obtiene afecto y respeto por parte de la clase. (Brauzer, 1969, tomo 1)

Los juegos sólo darán buenos resultados si la persona que los dirige es competente en la instrucción, dirección y demostración de los mismos. (Edgrem, 1986)

"Los adultos que tienen niños a su cargo deben saber cómo planear y cómo realizar diversas clases de actividades de juego." (Mayesky, 1979, p. 149)

No se debería poner de lado al juego como una actividad extraescolar, sino que hay que incorporarlo a toda tarea formativa escolar para aprovechar sus beneficios. (Riva, 1990, tomo 5)

Sea cual sea la forma que adopte el juego, siempre será formador para el niño. Apelaré su imaginación, reafirmará las enseñanzas que ha asimilado sin darse cuenta desarrollando lo que ha adquirido y registrado en su inconsciente, despertará posibilidades intelectuales aumentando sus conocimientos. (Gourlat, 1987)

El profesor que desee captar la atención e interés del niño podrá lograrlo con facilidad si transforma su actividad docente en un verdadero juego. Con ello además de lograr que las actividades académicas no constituyan elementos de antipatía y rechazo por parte de los escolares conseguirá que aprendan infinidad de cosas por el placer de descubrirlas y de utilizarlas por ellos mismos. (Riva, 1990, tomo 4, p. 344)

A continuación presento una aportación de juegos, con propósitos educativos, que faciliten el logro de los objetivos educacionales del maestro de cuarto grado de Educación Primaria en las asignaturas de Español, Matemáticas, Ciencias Naturales y Ciencias Sociales (Historia, Geografía y Civismo).

CAPITULO IV

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDACTICA

PROPUESTA DE UN MANUAL

El siguiente manual contiene juegos didácticos basados en los temas correspondientes a las áreas de Español, Matemáticas, Ciencias Naturales y Ciencias Sociales (Historia, Geografía, Civismo) de cuarto grado de educación primaria. Estos juegos son una sugerencia para ser usados como estrategias de enseñanza.

El manual empieza con juegos para Español y Matemáticas, donde cada materia tiene dos juegos para cada tema, ya que son materias en las cuales se necesita echar mano de más recursos para facilitar el aprendizaje en el niño.

La materia de Ciencias Naturales sólo consta de un juego para algunos temas (ya que los otros temas, son más aptos para experimentos u otro tipo de recursos).

En las materias de Historia, Geografía y Civismo, se realizaron 20 juegos, los cuales son fácilmente adaptables a cualquier tema de estas materias.

Estos juegos pueden ser utilizados como motivación durante el desarrollo de la clase a manera de aplicación o en el momento de la evaluación. De acuerdo a la creatividad que tenga el maestro.

Los valores y principios que deseo infundir en los niños mediante el desarrollo de estos juegos son: honradez, justicia, amor (compañerismo), confianza propia y hacia los demás, buen comportamiento (incluyendo la forma de hablar), cooperación, respeto, solidaridad, altruismo y dominio propio.

Del Pozo (1981) menciona algunas sugerencias a los maestros para lograr óptimos resultados en el transcurso de los juegos. En primer lugar hay que mantener siempre en alto los mayores valores del juego:

- Insistir en el juego limpio.
- Cultivando el sentido del honor y la honradez.
- Fomentar el espíritu de equipo, de grupo.

El maestro debe ser lo más breve posible en sus explicaciones, para que los niños puedan captar más rápido las reglas del juego; debe también mantener una buena voluntad, sin irritarse. Un elemento muy

esencial es lograr un compañerismo y amistad con los niños, tratando de no ser autoritario y demostrando siempre el mayor entusiasmo para así lograr que el interés se mantenga vivo.

Algunos de los juegos son adaptados o tomados textualmente de los siguientes autores: Crescimbeni Joseph, Pausewang Elfriede, Cratty Bryant, Limbos E., Boulanger Janine y Campbell Viola.

El resto, son invención de la autora o son juegos populares adaptados por ella misma; tomando siempre en cuenta que cada juego esté adecuado a los objetivos.

Español

TEMA:

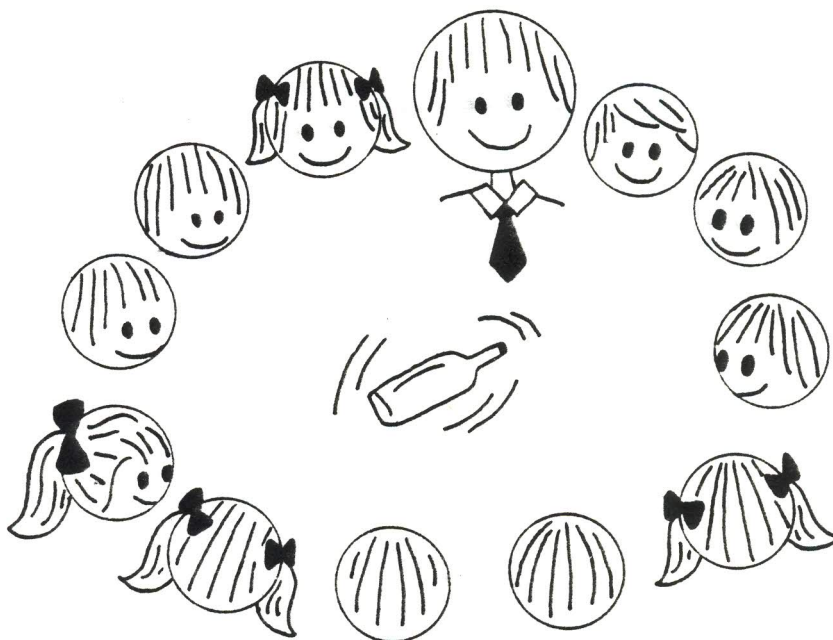
Manejo e identificación de las partes de un diccionario.

Juego A**"LA BOTELLA"****Recursos:**

- Varias tarjetas con palabras o preguntas escritas al reverso.
- Una botella de refresco vacía.
- Tantos diccionarios como alumnos haya.

Instrucciones:

- El juego se realizará entre niños y niñas.
 - Los alumnos se colocarán en círculo, sentados en el suelo, el maestro hará girar la botella en el centro del círculo; cuando ésta se pare, el niño (a) que fue señalado por la boquilla de la botella, escogerá una tarjeta e inmediatamente buscará la palabra o responderá la pregunta (según sea el caso).
 - Cada niño (a) tiene dos minutos como límite de tiempo; si lo logra, su equipo ganará un punto.
 - Después se irá acortando el límite de tiempo, según vayan adquiriendo más práctica.
- * **Juego popular; adaptado por Reyes Alomía (1995)**

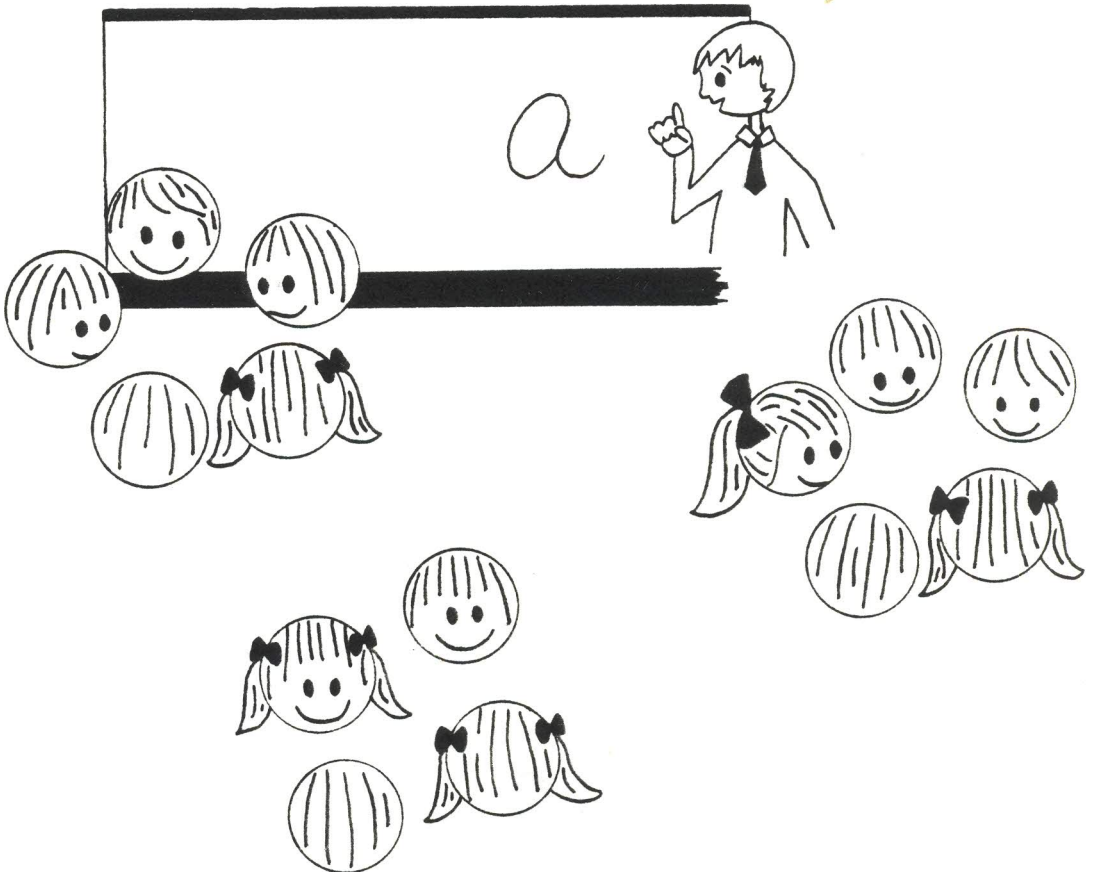


Juego B**"BASTA"****Recursos:**

- Tantos diccionarios como niños haya.

Instrucciones:

- El juego se puede realizar por filas o si el maestro desea, se pueden formar equipos.
- El maestro escogerá al azar al niño (a) quien dirá "basta".
- El maestro empieza por decir el abecedario mentalmente y el niño que se escogió al azar gritará en el momento que desee "basta"; según la letra en que se haya quedado el maestro, será con la que invente una palabra; los niños la buscarán de inmediato en sus diccionarios y el que la encuentre primero volverá a decir "basta" y al instante los demás niños dejarán de buscar.
- Ganará un punto el equipo del niño que encontró la palabra.
- * **Juego popular; adaptado por Reyes Alomía (1995)**



TEMA:

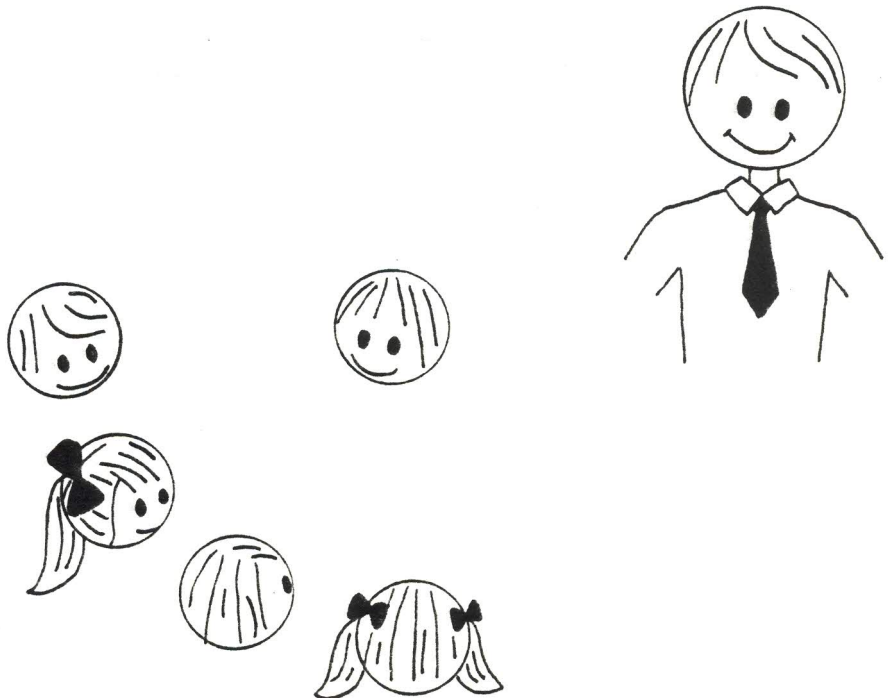
Planeación y realización de entrevistas basadas en guiones.

Juego A**"EL REPORTERO"****Recursos:**

- Cinco sillas que pueden ser tomadas del aula.

Instrucciones:

- El juego se realizará por equipos de cinco.
 - Uno será "el reportero" y los otros cuatro representarán algún personaje importante de historia; presidente, escritor, escultor, etc.
 - El juego consiste en hacerle preguntas a "los personajes" y que éstos respondan inventándose todo.
 - Entre más preguntas y respuestas haya de manera de que todo se vea en forma natural, irán aumentando las posibilidades de ganar.
 - Si se tardan mucho en hacer las preguntas o en responderlas, perderá el equipo.
- * **Reyes Alomía (1995)**



TEMA:

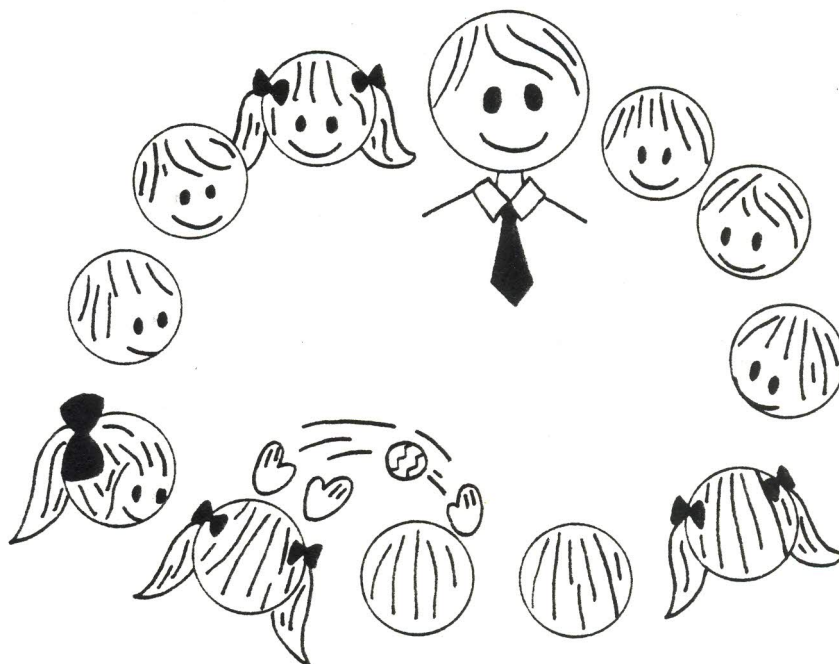
Palabras con diferentes consonantes o sílabas.

Juego A**"EL NAVIO"****Recursos:**

- Una pelota de papel o plástico (chica).

Instrucciones:

- Los alumnos se sientan en el suelo formando un círculo; el maestro empieza a decir: "había un navío, navío, navío cargado de..."; y dice la letra o la sílaba con la que se van a decir las palabras (al mismo tiempo que le avienta la pelota a alguien).
 - Siguiendo la derecha del niño a quien le cayó la pelota, uno por uno, irán diciendo palabras con determinada letra o sílaba.
 - No se pueden repetir palabras, ni tardarse más de cuatro segundos, pues si sucede esto el niño (a) perderá y será descalificado.
- * **Juego popular; adaptado por Reyes Alomía (1995)**



Juego B

"CORRE Y ANOTA"

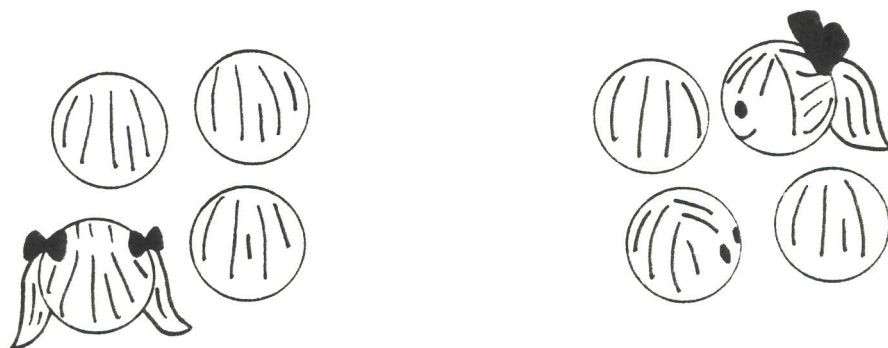
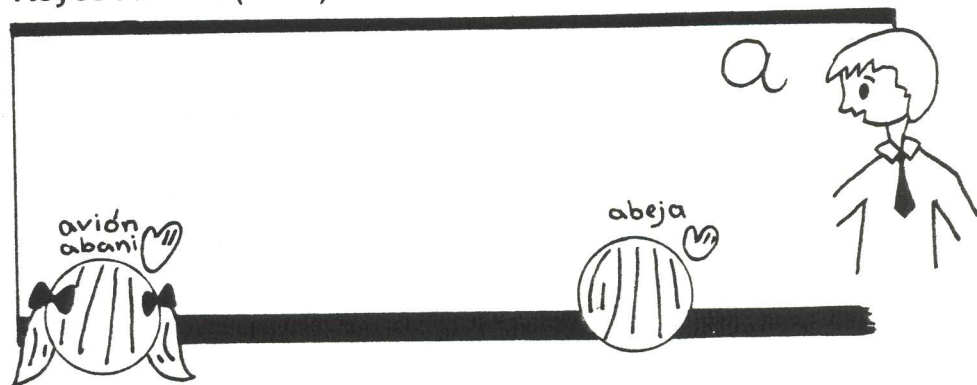
Recursos:

- Pizarrón.
- Borrador.
- Gis.

Instrucciones:

- Dividir el grupo en cuatro equipos.
- El maestro dará una letra y los primeros de cada equipo correrán al pizarrón y escribirán tres palabras que empiecen con esa letra.
- Al terminar correrán a su asiento y le seguirá el segundo participante; y así sucesivamente.
- Si no ha terminado de escribir las tres palabras, no podrá irse a sentar.
- Gana el equipo que termine primero sin repetir palabras.
- Sus compañeros no podrán ayudar al que está participando, ni éste podrá copiarse de sus compañeros.
- Cuando todos terminen, el maestro podrá dar otra letra para volver a empezar.

* **Reyes Alomía (1995)**



TEMA:

Diferenciación de palabras de acuerdo a su acentuación (agudas, graves, esdrújulas y sobreesdrújulas).

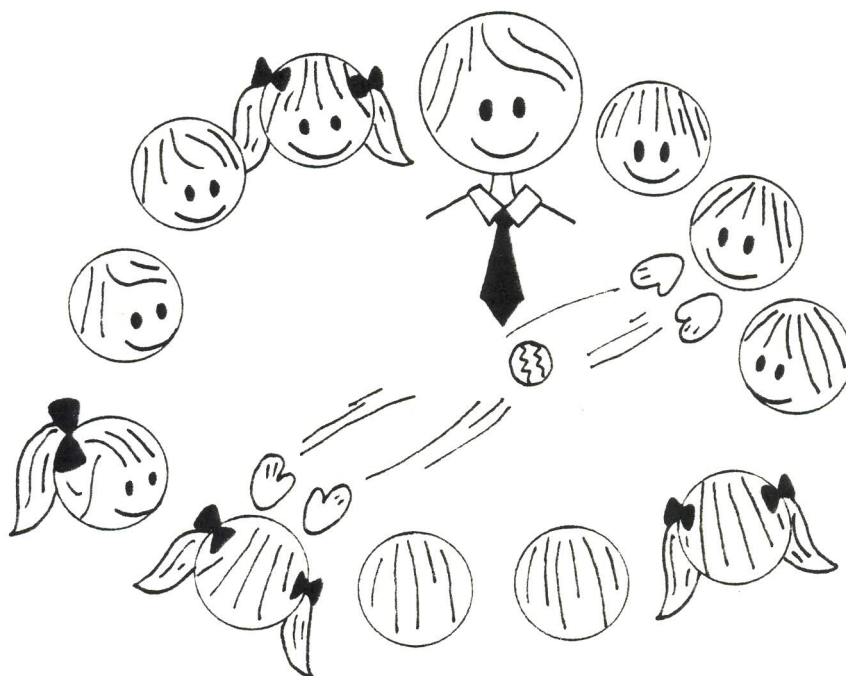
Juego A**"LA CANASTA"**

Recursos:

- Una pelota de papel o de plástico (chica).

Instrucciones:

- Los alumnos se sientan en círculo, en el suelo y el maestro dice: "tengo una canasta llena de palabras..." (agudas, graves, etc...).
- Le avienta la pelota a alguien y éste dirá la palabra regresándole la pelota al maestro u otro niño; todo el que recibe la pelota dirá una palabra (sin repetir).
- Si alguien se equivoca es descalificado y se empieza de nuevo el juego.
- No deben tardar más de cuatro segundos para decir las palabras.
- * **Juego popular; adaptado por Reyes Alomía (1995)**



Juego B

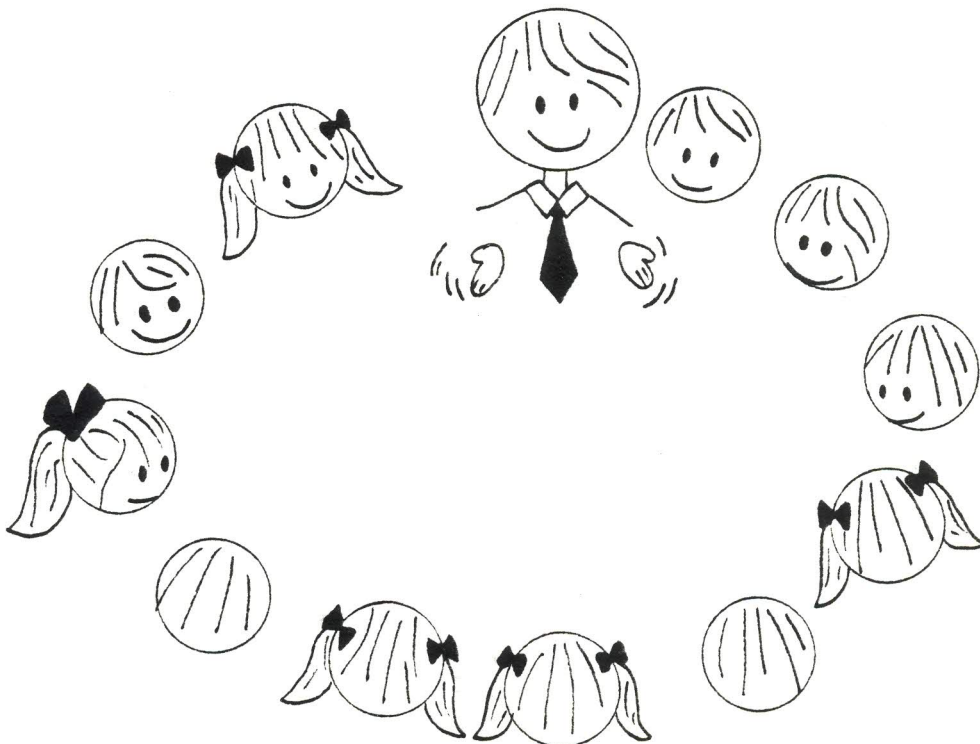
"CARICATURAS"

Recursos:

-

Instrucciones:

- Los alumnos se sentarán en círculo, en el suelo.
- Todos cantarán al mismo tiempo, siguiendo un ritmo ya definido de cuatro tiempos:
 - Tiempo 1: palmadas en las piernas.
 - Tiempo 2: una palmada al aire.
 - Tiempo 3: tronar los dedos de la mano izquierda.
 - Tiempo 4: tronar los dedos de la mano derecha.
- Siguiendo la derecha del maestro, éste dirá en los primeros cuatro tiempos "caricaturas", le sigue el otro diciendo "presenta", el siguiente dice "nombres de", el que le sigue: "por ejemplo", el otro dice "agudas, graves, etc." (según sea el tipo de palabras) y de ahí en adelante se empiezan a decir las palabras. **HAY QUE RECORDAR QUE TODO ES EN CUATRO TIEMPOS.**
- El niño que se equivoque o tarde más de cuatro segundos, pierde y es descalificado.
- * **Juego popular; adaptado por Reyes Alomía (1995)**



TEMA:

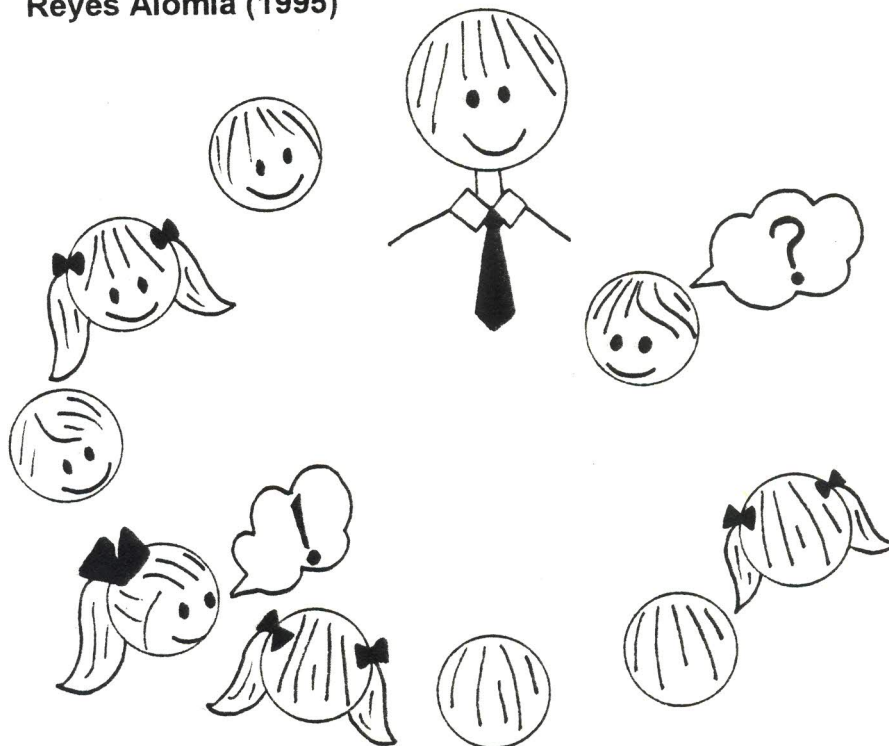
Realización o elaboración de diálogos y cuentos.

Juego A**"ADIVINA QUE CUENTO ES"**

Recursos:

Instrucciones:

- Los niños están sentados en círculo, en el suelo.
 - Uno de ellos sale del salón, y los demás eligen un cuento (en voz baja) por ejemplo Blanca Nieves.
 - Se llama al que salió del aula, quien empezará a hacer preguntas a sus compañeros para tratar de adivinar el cuento.
 - Los niños que están sentados responderán a sus preguntas tratando de que las respuestas sean cortas.
 - Por ejemplo: ¿Cuántos personajes tiene el cuento? "tres", ¿participa algún animal? "no", etc...
 - El niño cuya información el otro pudo adivinar de que cuento se trataba, pasa a adivinar en la siguiente vuelta.
 - No se puede hacer más de dos preguntas a una misma persona.
- * **Reyes Alomía (1995)**



Juego B

"EL TEATRO"

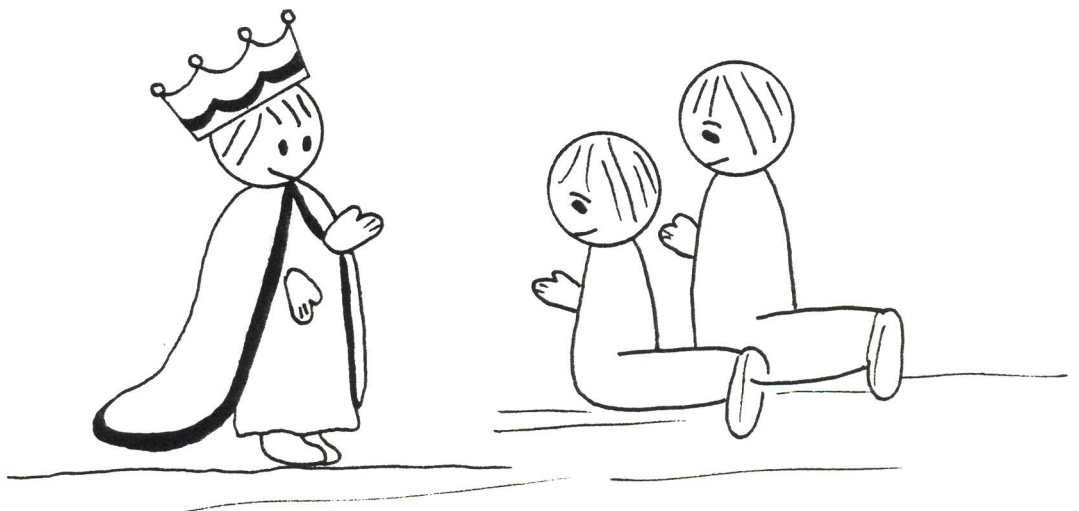
Recursos:

-

Instrucciones:

- Se formarán cuatro equipos, según el número de los alumnos.
- Cada equipo inventará un diálogo o cuento de la extensión que deseen.
- La representarán en el salón y se escogerá una para representarla con utilería.
- El maestro deberá llevar algún premio para todos, como recompensa, por haber hecho su mejor esfuerzo.

* **Reyes Alomía (1995)**



TEMA:

Interpretación de adivinanzas.

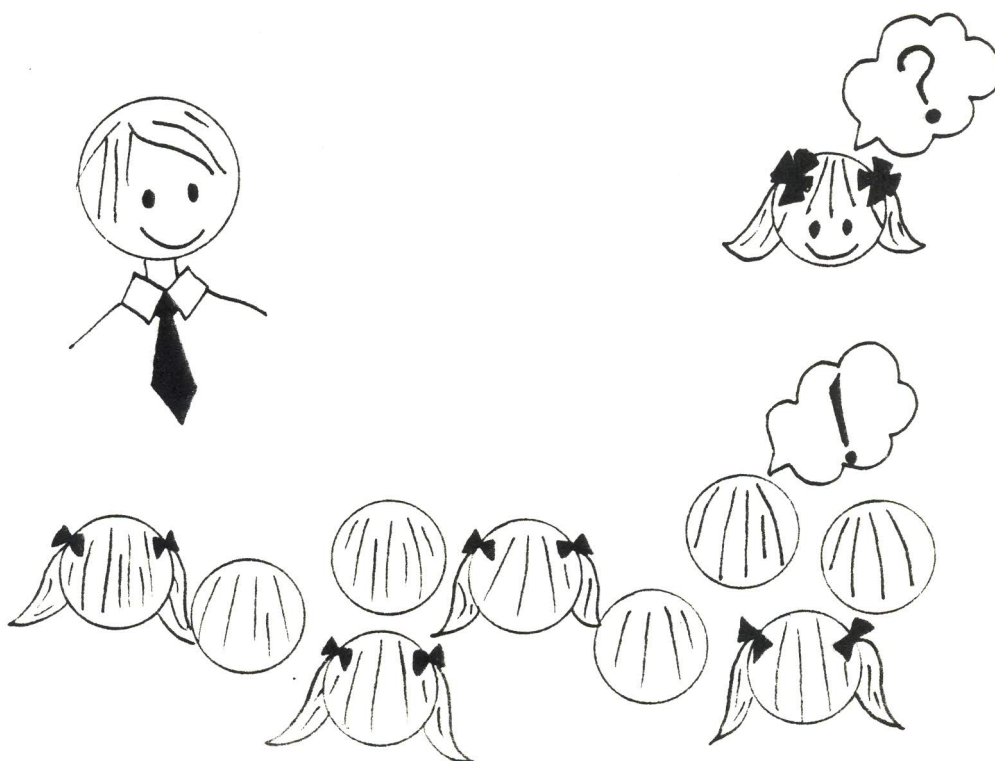
Juego A "ADIVINA DE QUE OBJETO SE TRATA"

Recursos:

- Objetos del salón.

Instrucciones:

- Uno de los niños sale del aula; el resto se pondrá de acuerdo para elegir un objeto bien visible.
 - Por medio de preguntas, dicho niño, (el que salió) tendrá que adivinar de qué objeto se trata.
 - Sólo se podrán hacer 10 preguntas, por ejemplo: ¿De qué color es el objeto?, etc...
 - Si no acierta antes de la décima pregunta, se le muestra el objeto y da una prenda. Si acierta, tiene derecho a elegir a otro compañero para la próxima vuelta del juego.
 - No se podrá elegir al mismo niño dos veces.
 - Los niños que dieron prenda, tendrán un pequeño "castigo" por ejemplo: hacer 10 abdominales, etc...
- * **Reyes Alomía (1995)**



Juego B

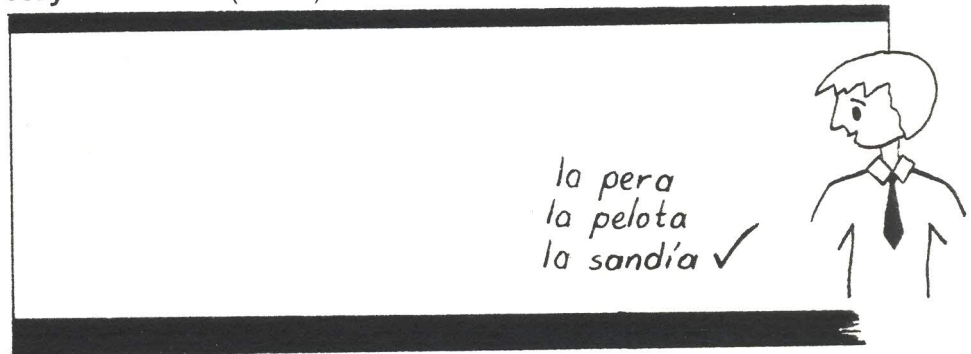
"ADIVINA, ADIVINADOR"

Recursos:

- Varias adivinanzas sean o no conocidas.

Instrucciones:

- Se formarán equipos de cinco, según los alumnos.
 - El maestro dirá una adivinanza, dando tiempo para que razonen y puedan responder.
 - Se anotarán las respuestas en el pizarrón y el ganador será el equipo que haya acertado en su respuesta. Ganando dos puntos.
 - Si desea el maestro puede llevar algún premio chico.
- * **Reyes Alomía (1995)**



TEMA:

Uso de sinónimos y antónimos.

Juego A**"MEMORAMA DE PALABRAS"**

Recursos:

- Un memorama hecho en grande (en cartulina), con sinónimos y/o antónimos.

Instrucciones:

- Se forman cuatro equipos, según los alumnos que haya.
- Cada equipo en orden destapará dos cartoncitos, si son sinónimos o antónimos (según sea el juego), podrá elegir otros dos; si no lo son le corresponde el turno al otro equipo.
- Ganará el equipo que encuentre más parejas de sinónimos o de antónimos.
- * **Juego popular; adaptado por Reyes Alomía (1995)**

a	b	c	d	e
f	g	h	i	j
k	l	m	n	o
p	q	r	s	t

Juego B "PALABRAS OPUESTAS O IGUALES"

Recursos:

-

Instrucciones:

- Los niños formarán un círculo sentados en el suelo.
 - Un alumno pasa al centro y le vendan los ojos, con un brazo extendido da varias vueltas sobre sí mismo mientras que sus compañeros cuentan lentamente hasta tres.
 - El niño se detiene y dice en voz alta un adjetivo, por ejemplo: "grande".
 - Aquel de los niños que resulte ser señalado por el brazo extendido, debe responder rápidamente con el opuesto o el igual, (según sea el caso).
 - Si no encuentra enseguida el adjetivo correcto da una prenda y sus compañeros cuentan nuevamente hasta tres.
 - Si contesta bien, pasa a remplazar a su compañero.
 - Los que dieron prenda, tendrán un "pequeño castigo", por ejemplo: imitar a alguien, etc...
- * **Pausewang E. (1977)**



TEMA:

Perfeccionamiento de la dicción mediante el uso de trabalenguas.

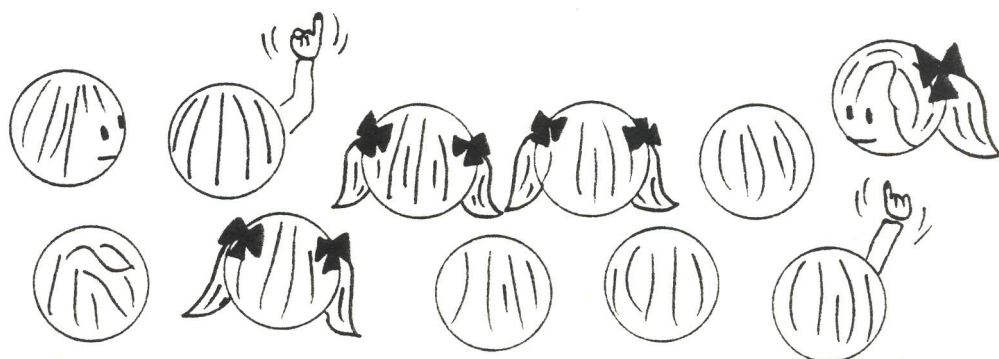
Juego A "TRABES O NO TRABES TRABALENGUADOR"**Recursos:**

- Varios trabalenguas escritos en papel bond.
- Premios chicos.

Instrucciones:

- El juego es individual.
 - El maestro pondrá en el pizarrón el primer trabalenguas, y el alumno tendrá un tiempo determinado para aprenderlo (el que el maestro crea necesario).
 - El ganador o ganadores serán los que puedan pronunciar el trabalenguas correctamente y sin equivocaciones.
 - El maestro deberá poner el ejemplo para motivar a los niños.
 - Los premios serán chicos; como chicles, dulces...
- * **Reyes Alomía (1995)**

Pablito clavó un clavito...



TEMA:

Reconocimiento de oraciones interrogativas, exclamativas, imperativas.

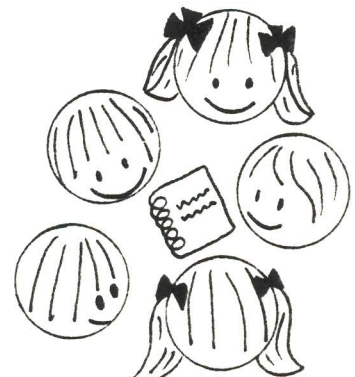
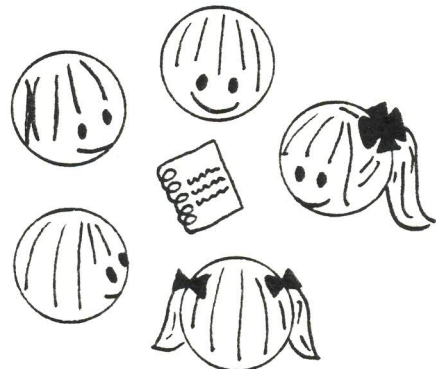
Juego A**"ANOTA RAPIDO"****Recursos:**

- Hojas en blanco.
- Lápices.

Instrucciones:

- Se formarán equipos de cinco.
- El maestro dirá de que tipo de oraciones se inventarán.
- A la orden de "ya" cada equipo empezará a anotar oraciones ya sean interrogativas, exclamativas, etc.
- Tendrán un límite de tiempo (el que crea necesario el maestro).
- Ganará el equipo que tenga más oraciones escritas y que además estén correctas.

* **Reyes Alomía (1995)**



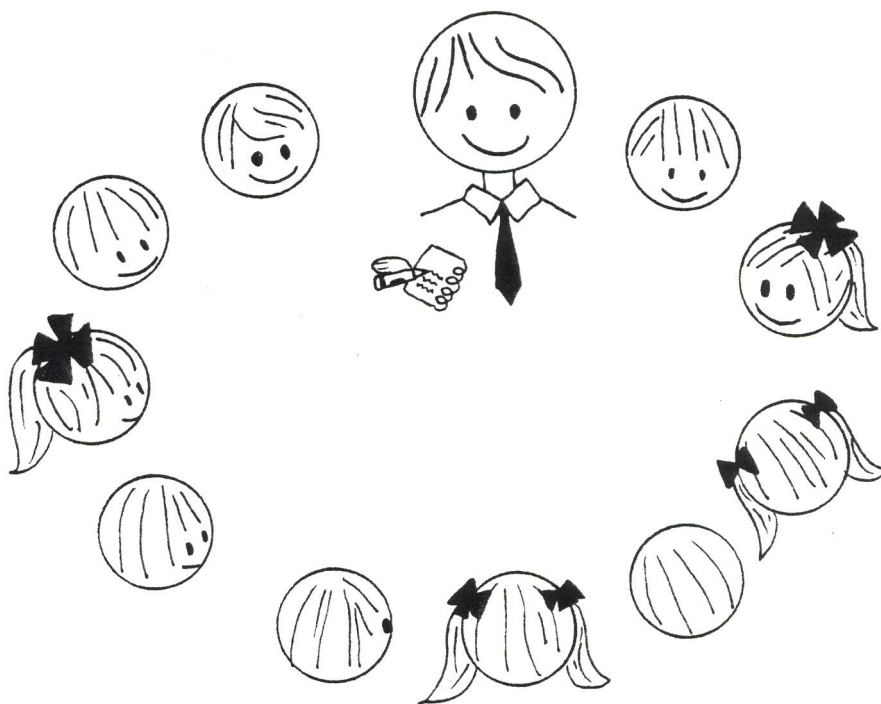
Juego B**"LAS ORACIONES"**

Recursos:

-

Instrucciones:

- Se sentarán en círculo los niños.
 - El juego se realizará entre niños y niñas.
 - La maestra dirá un enunciado y el que está a su derecha dirá de qué tipo es; el que le sigue dice otro enunciado y el que está al lado dice de qué tipo es; y así sucesivamente.
 - El que se tarde más de cuatro segundos pierde y es descalificado.
 - La puntuación la llevará el maestro en una libreta.
- * **Reyes Alomía (1995)**



TEMA:

Hablar, discutir, argumentar o intercambiar ideas de un tema de interés.

Juego A**"LA CUADRICULA"****Recursos:**

- Pizarrón.
- Gis.
- Lista de preguntas clasificadas en orden creciente de dificultad.

Instrucciones:

- Se forman cuatro equipos.
- En el pizarrón se hará una cuadrícula como en el ejemplo:
- Cada equipo en turno, nombrará un tema de las casillas y a la vez un número.
- El maestro le hará una pregunta, según el orden de su lista; si la contesta el grupo correctamente, ganará cinco puntos y tiene derecho a otra pregunta del mismo tema. Sino pasa el turno a otro equipo.
- Si el equipo respondió bien las dos preguntas, será igualmente la oportunidad para el otro equipo.
- Ganará el equipo que tenga más puntos.
- * **Limbos E. (1974); adaptado por Reyes Alomía (1995)**

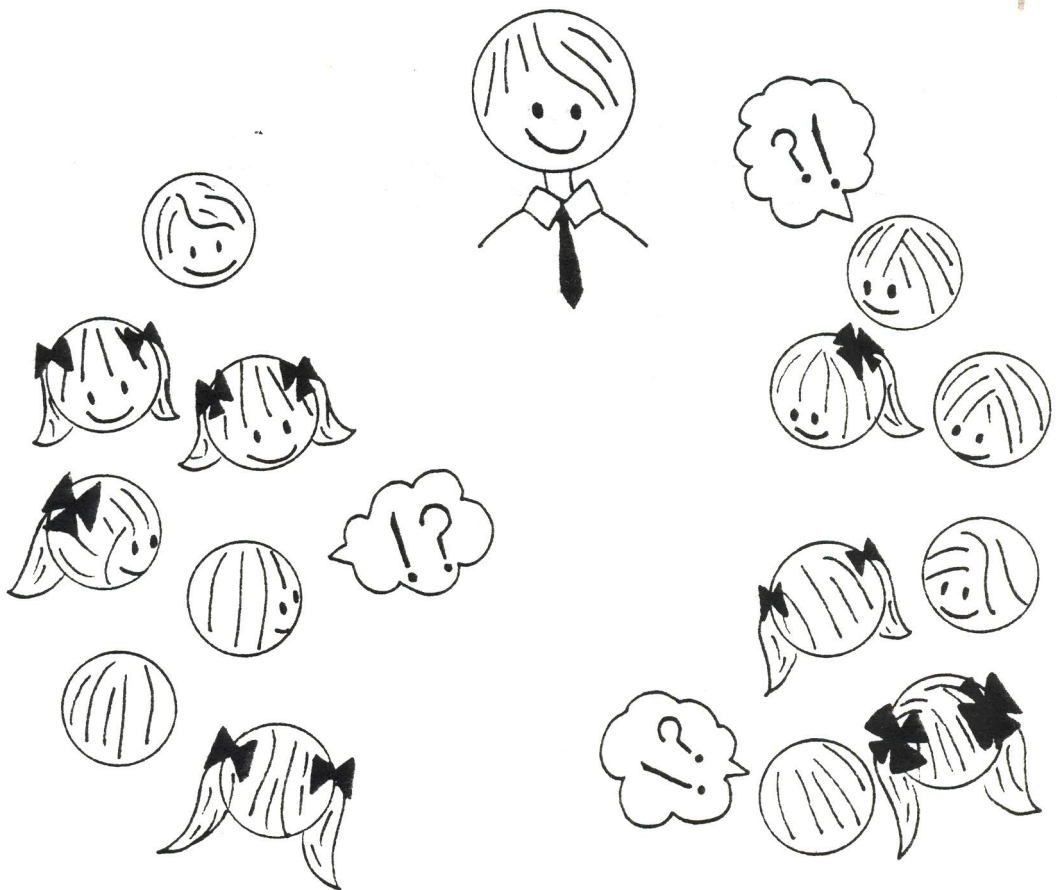
MUSICA	DEPORTE	ARTE
HISTORIA	CIENCIA	SALUD
CIVISMO	ECOLOGIA	OFICIOS

Juego B**"EL FORO"****Recursos:**

- Tarjetas con diversos temas.

Instrucciones:

- El maestro dividirá el grupo en dos equipos.
 - Por sorteo se elegirá al equipo que tomará la tarjeta; al hacerlo, ese equipo argumentará en forma positiva sobre el tema de dicha tarjeta, contra el otro equipo que será el lado negativo.
 - No habrá ganadores.
 - Después el segundo equipo sacará otra tarjeta y se comenzará de nuevo el juego.
- * **Reyes Alomía (1995)**



Matemáticas

TEMA:

Escritura y lectura de números con cinco cifras.

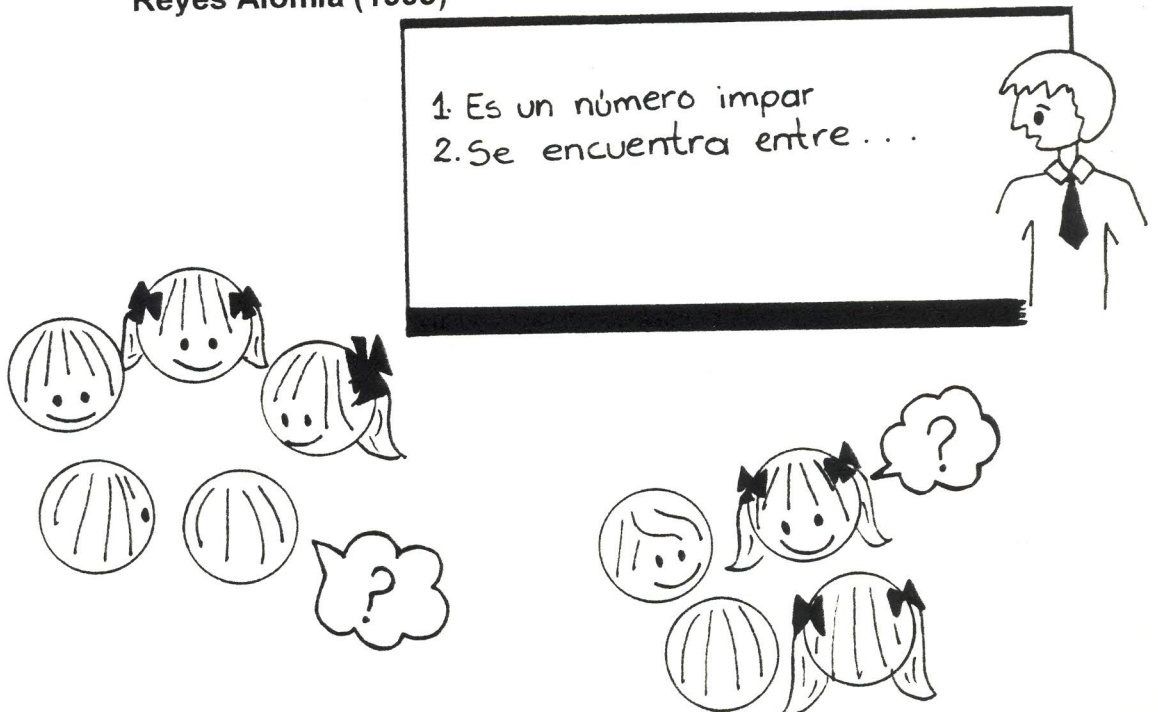
Juego A**"DIEZ PREGUNTAS"****Recursos:**

- Pizarrón.
- Gis.
- Borrador.

Instrucciones:

- Se formarán equipos de cuatro o cinco niños.
- El maestro tendrá un número en la mente (de cinco cifras).
- Cada equipo hará una pregunta al profesor, tratando de adivinar dicho número.
- Sólo podrán hacerse diez preguntas y el profesor las irá anotando en el pizarrón para evitar repeticiones.
- El equipo que adivine el número nombrará un representante, quien pasará a escribirlo al pizarrón correctamente; ganando dos puntos.
- La puntuación se irá anotando en el pizarrón.
- EJEMPLO: El maestro piensa en el número 14524; los alumnos harán preguntas tales como: ¿El número es par o impar?, ¿Se encuentra entre el mil y el mil quinientos?, etc...

* **Reyes Alomía (1995)**



Juego B**"LANZA Y ANOTA"**

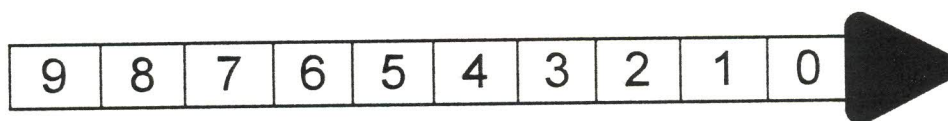
Recursos:

- Pizarrón.
- Cartulina en forma de flecha con números del 0-9.
- Pelota de papel o de plástico (chica).
- Gis.
- Borrador.

Instrucciones:

- La flecha se colocará en el suelo.
- Los niños se formarán por equipos de tres.
- El primer equipo lanzará la pelota, citando los números y van anotando en el pizarrón dichos números.
- Después de lanzar cinco veces la pelota y haberlos anotado, los niños del equipo leerán el número que se formó.
- Si lo leen bien, ganarán dos puntos, y seguirá el segundo equipo.
- Los demás niños pueden ir anotándolos en su cuaderno a manera de repaso.

* **Reyes Alomía (1995)**



TEMA:

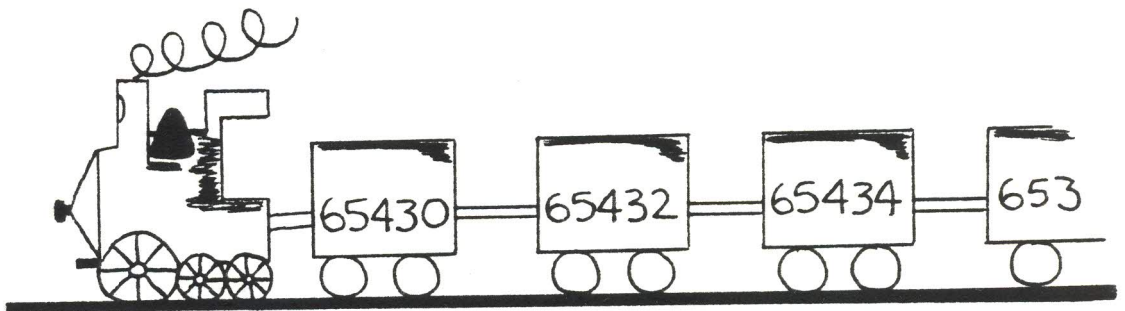
Antecesoros y sucesores de números con cinco cifras.
Construcción de series numéricas.

Juego A**"EL TREN DE LOS NUMEROS"****Recursos:**

- Cartoncitos en forma de vagones, con cifras de cinco números.
- Cinta adhesiva.

Instrucciones:

- Se formarán equipos de cinco niños.
- A cada equipo se le entregará un número determinado de cartoncitos y tratarán de acomodarlos formando la serie numérica que es de dos en dos.
- El equipo que termine primero correrá al pizarrón y la pegará, ganando cinco puntos.
- NOTA: El maestro tiene que llevar varias series numéricas.
- * **Reyes Alomía (1995)**



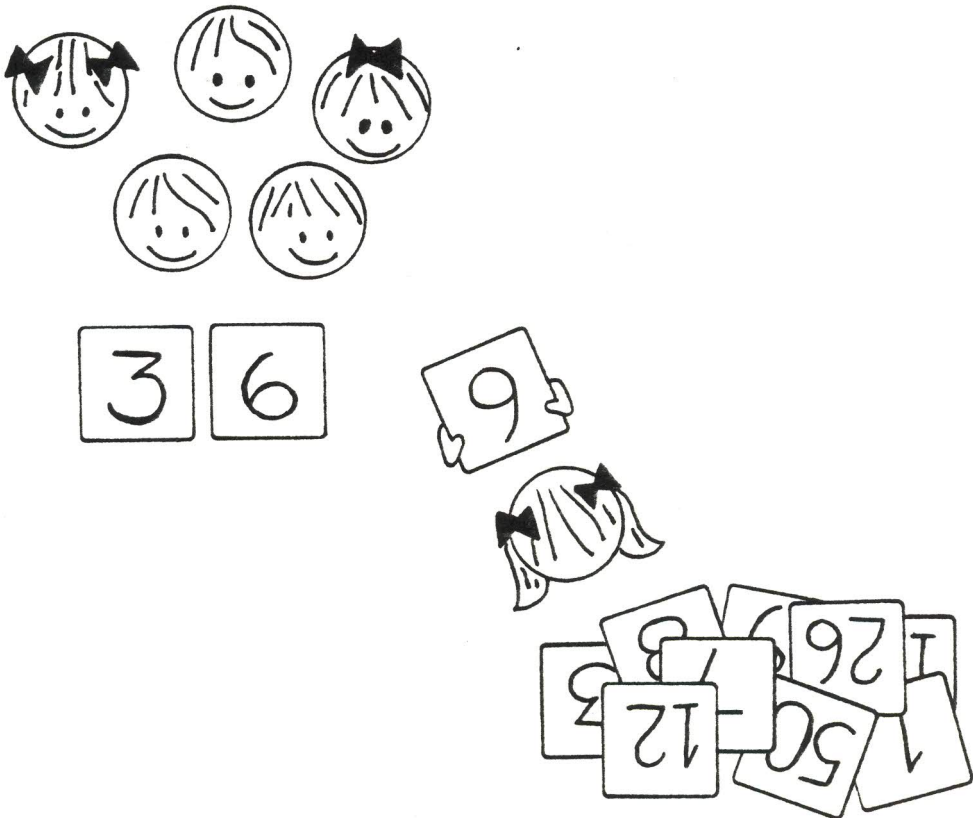
Juego B**"RELEVOS"****Recursos:**

- Cartoncitos con números escritos del 1 al 50.

Instrucciones:

- Se formará dos equipos.
- La maestra mencionará la serie que van a buscar, por ejemplo "la serie de tres en tres", etc...
- Se colocará los números a cierta distancia de los equipos.
- Un miembro de cada equipo correrá al lugar, buscará el primer número de la serie regresando a su equipo, lo colocará en el suelo; el siguiente jugador correrá a buscar el segundo número y hará lo mismo.
- Así sucesivamente hasta que se acaben los números.
- NOTA: Para que no falten los números, el maestro deberá hacer dos cartoncitos con cada número.
- El equipo ganador será el que termine primero la serie numérica, obteniendo 5 puntos; después se volverá a empezar el juego con otra serie.

* **Cratty B. (1987)**



TEMA:

Solución de problemas de suma y resta con números hasta de cinco cifras.

Juego A**"CODIGO SECRETO"**

Recursos:

- Un código secreto en una cartulina.
- Ejercicios individuales de suma y resta.
- Cuaderno y lápiz.

Instrucciones:

- El maestro dará a cada alumno ejercicios de suma y resta en una hoja.
- Colocará el código secreto en el pizarrón.
- Viendo quién es más rápido, los alumnos resolverán los ejercicios, observando la clave de códigos del pizarrón, tratarán de descubrir la frase secreta.

* **Crescimbeni J. (1979); adaptado por Reyes Alomía (1995)**

CODIGO SECRETO		
A= 20	G= 61	M= 24
B= 6	H= 30	N= 59
C= 23	I= 19	Ñ= 83
D= 40	J= 25	O= 62
E= 35	K= 15	P= 3
F= 7	L= 17	etc...

20	97	9	55	
<u>+10</u>	<u>-35</u>	<u>+8</u>	<u>-35</u>	
30	62	17	20	etc...
<u>H</u>	<u>O</u>	<u>L</u>	<u>A</u>	
30	62	17	20	

Juego B

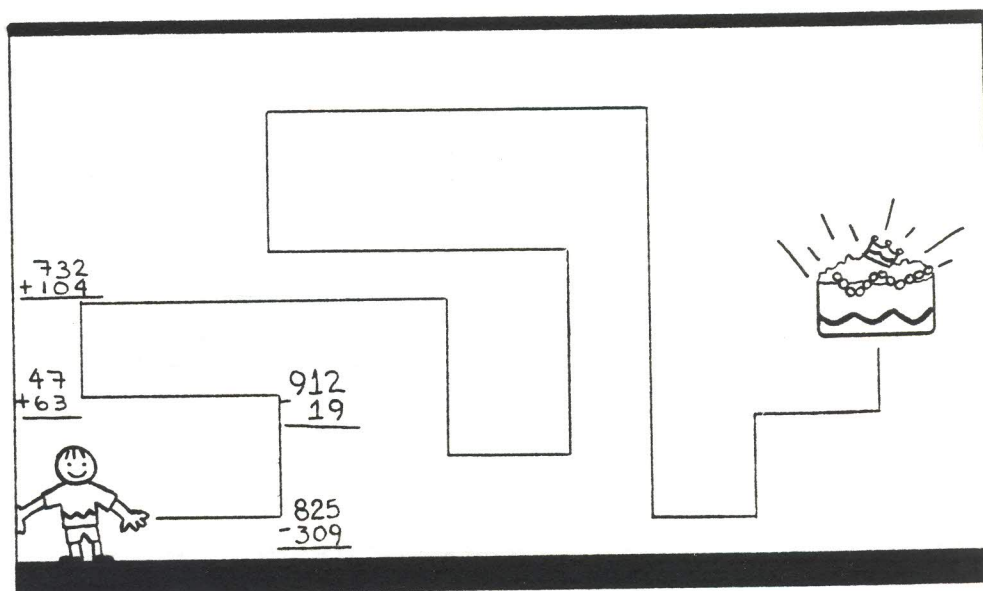
"SIGUE EL CAMINO"

Recursos:

- Dibujo de un niño caminando hacia un tesoro.
- Cinta adhesiva.
- Pizarrón.
- Gis.
- Borrador.

Instrucciones:

- Se pegará el niño en una esquina del pizarrón y el tesoro en la otra; con el gis el maestro dibujará un supuesto camino para llegar al tesoro.
- El maestro escribirá en varios puntos del camino, operaciones de suma y de resta.
- El maestro entregará a cada alumno una hoja con varios puntos a resolver, tomando como base lo escrito en el pizarrón. **EJEMPLO:** Al resultado de la operación #3 súmalo 5 veces el resultado de la #5, réstale 2 veces el resultado de la #4, etc...
- El ganador es el que termine todas las operaciones correctamente. Dándole un premio chico, por su esfuerzo.
- * **Crescimbeni J. (1979); adaptado por Reyes Alomía (1995)**



TEMA:

Resolución de problemas de multiplicación.

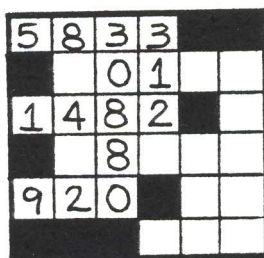
Juego A "CRUCIGRAMA DE MULTIPLICACIONES"

Recursos:

- El dibujo de un crucigrama en una cartulina.
- Pizarrón.
- Borrador.
- Gis.
- Cinta adhesiva.

Instrucciones:

- El maestro pegará el crucigrama en un lado del pizarrón, y del otro lado anotará diversas operaciones correspondientes al crucigrama.
- Se formarán equipos de cuatro y resolverán las operaciones individualmente. Después de resolverlas, cada alumno comparará respuestas en su equipo.
- El equipo que terminó primero será el ganador y pasará a escribir un resultado en el crucigrama, le seguirá el otro equipo y así sucesivamente.

* **Crescimbeni J. (1979)**

HORIZONTALES

$$\begin{array}{r} 647 \\ \times 9 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 741 \\ \times 2 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 115 \\ \times 8 \\ \hline \end{array} \dots$$

VERTICALES

$$\begin{array}{r} 104 \\ \times 3 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 965 \\ \times 32 \\ \hline \end{array} \dots$$

TEMA:

Números fraccionarios.

Juego A**"LOTERIA DE FRACCIONES"**

Recursos:

- Tarjetas de lotería con fracciones en cada recuadro.
- Corcholatas.
- Fichas con fracciones escritas (para el maestro).

Instrucciones:

- Cada alumno dispondrá de una tarjeta y corcholatas.
 - A medida que el maestro anuncia una fracción, cada niño la buscará en su tarjeta, si la encuentra le colocará una corcholata, sino espera hasta que se anuncie la siguiente fracción.
 - El primer jugador que cubra una hilera de fracciones levanta la mano gritando: "lotería" y ganando el juego.
 - Se volverá a hacer el juego intercambiando las tarjetas. Si el maestro desea puede hacer que todos los niños "ganen" observando las tarjetas de todos mientras anuncia las fracciones.
- * **Juego popular, adaptado por Reyes Alomía (1995)**

$\frac{3}{5}$	$\frac{7}{8}$	$\frac{2}{5}$
$\frac{1}{2}$	$\frac{3}{4}$	$\frac{4}{6}$
$\frac{8}{9}$	$\frac{5}{3}$	$\frac{9}{9}$

Juego B**"DOMINO DE FRACCIONES"**

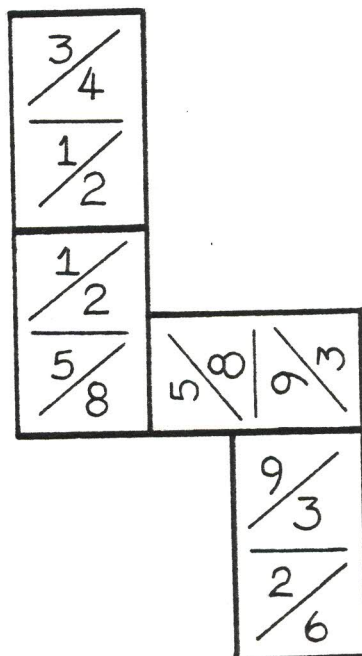
Recursos:

- Fichas de dominó hechas en cartoncillo con fracciones escritas.
- Cinta adhesiva.

Instrucciones:

- Se dividirá el grupo en dos equipos.
- El maestro entregará la mitad de las fichas de dominó a cada equipo.
- El equipo que empezará primero será el que tenga la "mula", o sea, la ficha que tenga repetida la fracción en los dos lados y que sea mayor que todas las demás fracciones.
- El siguiente equipo buscará entre sus fichas, alguna que tenga esa fracción, pasando a pegarla al pizarrón. Y así sucesivamente.
- El ganador será el equipo que termine con todas sus fichas, pegadas en el pizarrón.
- El maestro tendrá fichas adicionales por si algún equipo necesita "comer", o sea, tomar una ficha en caso de que no tenga la ficha correcta para pegar.

* **Juego popular; adaptado por Reyes Alomía (1995)**



TEMA:

Fracciones equivalentes.

Juego A "MEMORAMA DE FRACCIONES"**Recursos:**

- Memorama con fracciones, hecho en cartulina.
- Cinta adhesiva.

Instrucciones:

- Se formarán cuatro equipos; la cantidad de integrantes variará según la cantidad de alumnos.
- Cada equipo nombrará un representante quien pasará a destapar las tarjetas.
- El equipo iniciador, será escogido al azar. Pasará a destapar dos tarjetas del memorama y si son fracciones equivalentes el equipo se queda con las tarjetas ganando un punto; si no son equivalentes, volverá a ponerlas como estaban y pasará el equipo siguiente.
- El que tenga más puntos será el ganador.
- * **Reyes Alomía (1995)**

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

Juego B

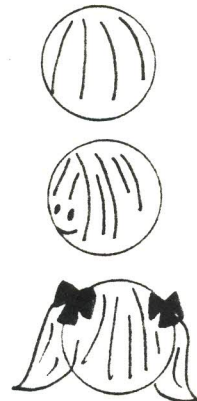
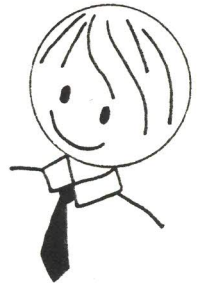
"CAMBIO DE FRACCIONES"

Recursos:

- Tarjetas con fracciones escritas incluyendo fracciones equivalentes.

Instrucciones:

- Las tarjetas se distribuirán entre los alumnos, quienes estarán sentados por filas.
- El primer alumno pasará al frente y al nombrar la fracción de su tarjeta, dirá la fracción equivalente, en 1 minuto. Si la respuesta es correcta se quedará con su tarjeta.
- Si el estudiante falla, su tarjeta pasará al segundo participante quién hará lo mismo.
- Ganará el niño que tenga la mayor cantidad de tarjetas al finalizar.
- * **Reyes Alomía (1995)**



TEMA:

Números ordinales.

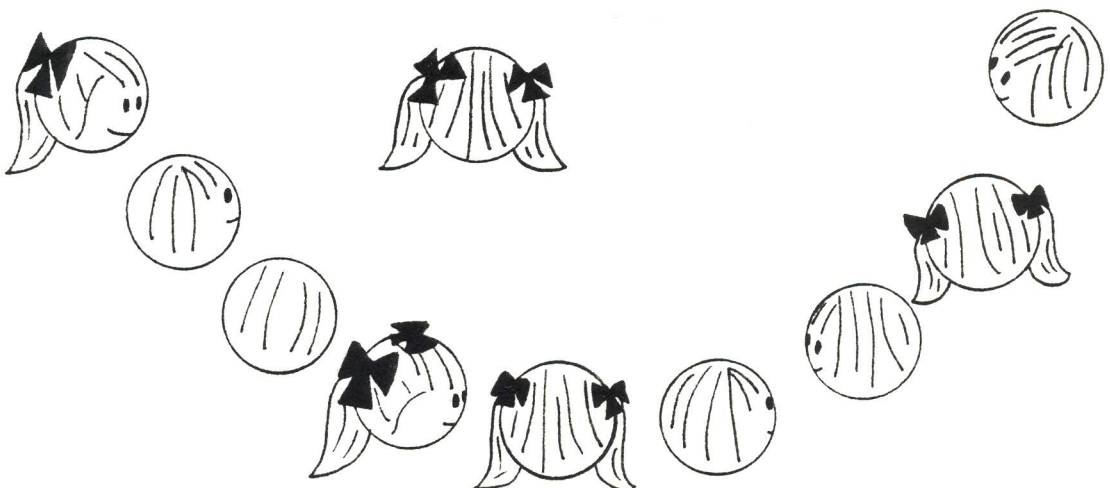
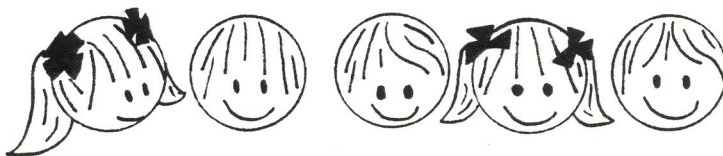
Juego A**"¿QUIEN CAMBIO DE LUGAR?"**

Recursos:

-

Instrucciones:

- Los niños están de pie o sentados en semicírculo; el maestro elige a cinco de ellos y los hace poner en fila frente al semicírculo; luego pide a uno de los otros niños (escogido al azar) que observe bien a sus cinco compañeros y diga sus nombres y el lugar que ocupan.
- EJEMPLO: "Elsa tiene el primer lugar".
"Carlos tiene el segundo lugar".
" Mirna ocupa el tercer lugar", etc...
- Luego tiene que salir del aula y uno de los niños sentados en semicírculo es designado para cambiar el orden de los niños en fila; se llama al niño que salió y adivinará quién fue cambiado; dirá el lugar que ocupaba y el que ocupa ahora, si es correcto podrá elegir a alguien para reemplazarlo y si no, el primero de la fila lo reemplaza.
- Se llama a otros cinco niños para que formen una nueva hilera y se empieza de nuevo.
- * **Pausewang E. (1977)**



Juego B

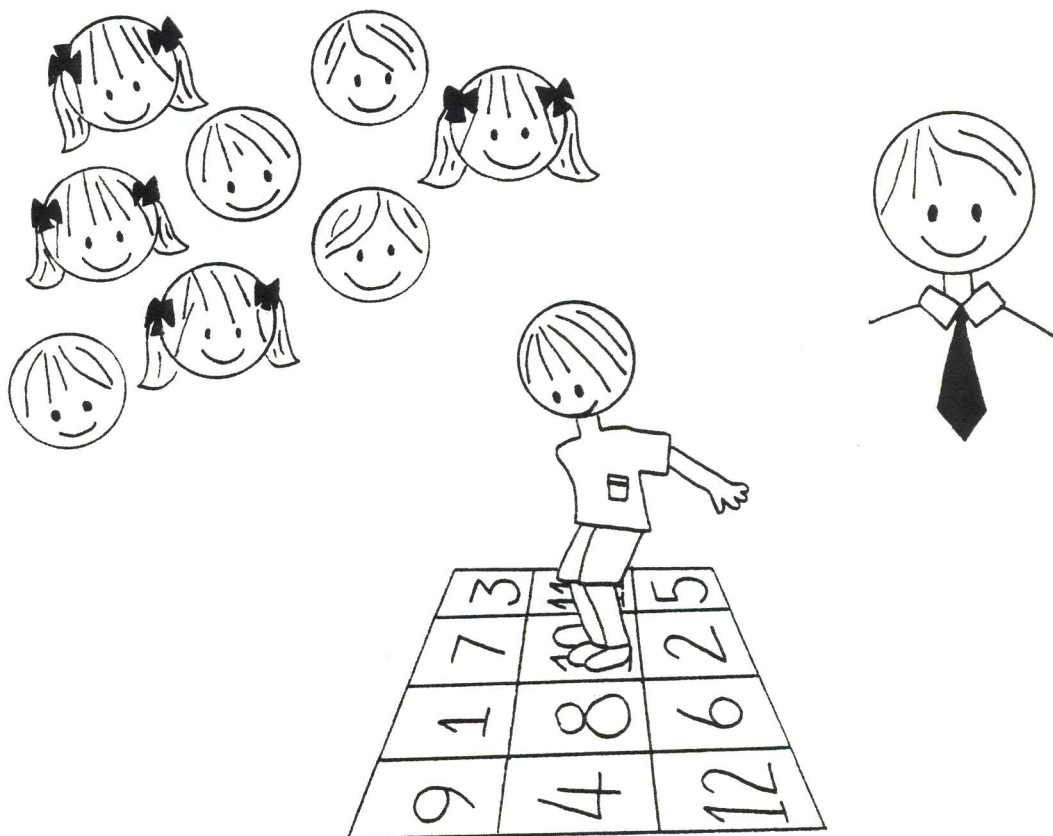
"ESCUCHA, DI Y BRINCA"

Recursos:

- Un cuadro grande con números (para el piso).

Instrucciones:

- El maestro citará un número, a lo cual el niño deberá encontrarlo dentro del cuadro de números.
- Brincará en él y dirá el número ordinal.
- EJEMPLO: El maestro dice el número 7, la niña brinca sobre él y dice "séptimo".
- El juego se realizará entre niños y niñas, el maestro anotará la puntuación en el pizarrón.
- Cada respuesta correcta vale un punto.
- * **Cratty B. (1987); adaptado por Reyes Alomía (1995)**



TEMA:

Resolución de problemas con números decimales.

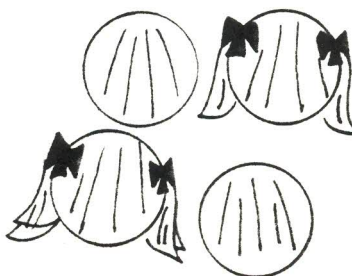
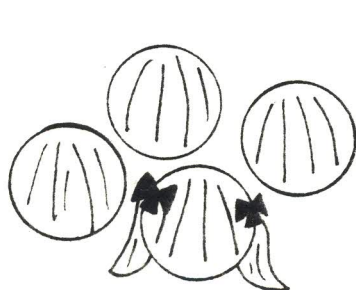
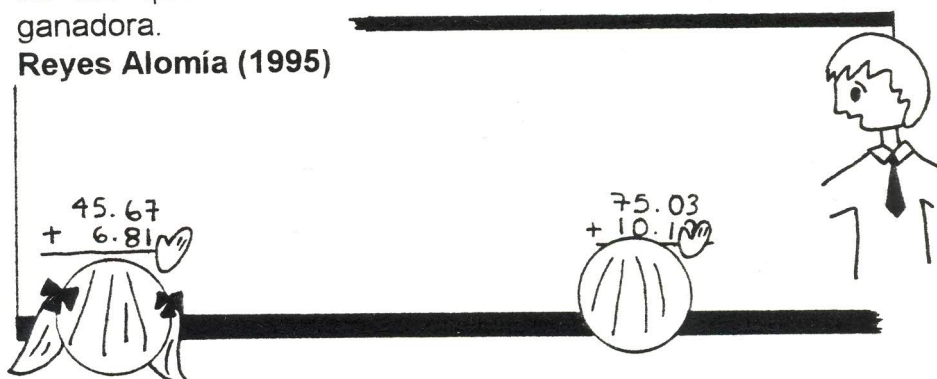
Juego A**"ROMPIENDO FILAS"**

Recursos:

- Pizarrón.
- Gis.
- Borrador.
- Una lista de operaciones para cada fila.

Instrucciones:

- Se harán cuatro equipos y enfrente de cada equipo se colocará una lista con operaciones de números decimales (una para cada alumno).
- El profesor dará una señal y el primer niño de cada equipo corre al pizarrón, resuelve el primer problema, se regresa corriendo a su asiento y entonces el segundo niño corre al pizarrón, si está incorrecta, el segundo niño lo corrige, sino resuelve el segundo problema.
- Pasará lo mismo con el tercero y demás niños.
- La fila que termine de resolver todos los problemas será la ganadora.

* **Reyes Alomía (1995)**

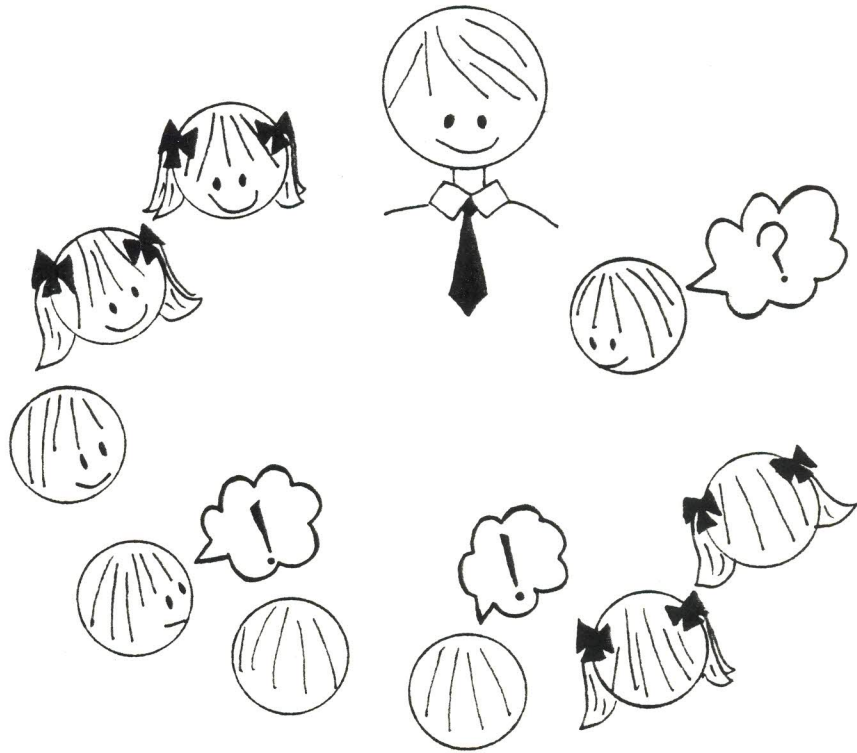
Juego B**"ESTOY PENSANDO"**

Recursos:

-

Instrucciones:

- El profesor o algún alumno dice: "Estoy pensando en un número decimal. Si se divide entre 10 se obtiene 0.14 ¿Cuál es ese número? (1.4)
- Se puede poner ese ejemplo u otro para iniciar, después cada alumno dirá algo parecido.
- El que responda correctamente gana dos puntos.
- * **Crescimbeni J. (1979)**



TEMA:

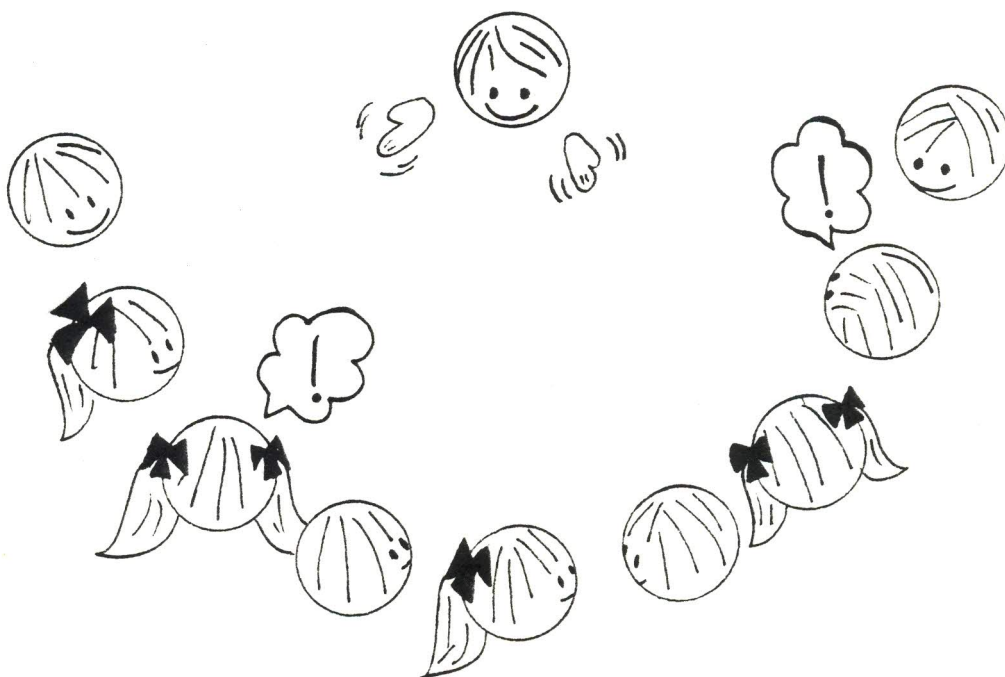
Resolución de problemas con instrumentos de medición.

Juego A**"¿CUANTOS?"****Recursos:**

- Una caja con muchos trozos de papel en donde se han escrito una variedad de artículos que conducen a ciertas medidas. Por ejemplo: "medio litro", "la cuarta parte de un metro", etc...

Instrucciones:

- Se seleccionará un alumno como **SALERO**, el objeto del juego consiste en que el salero llegue a la caja y tome uno de los trozos de papel.
 - El salero selecciona las características de lo escrito en el trozo de papel, e intenta transmitir el mensaje a su equipo sin el uso de palabras.
 - Cuando una persona del grupo adivine el mensaje del salero, dicha persona pasa a ser el salero.
 - Según la cantidad de equipos será la de saleros.
- * **Crescimbeni J. (1979)**



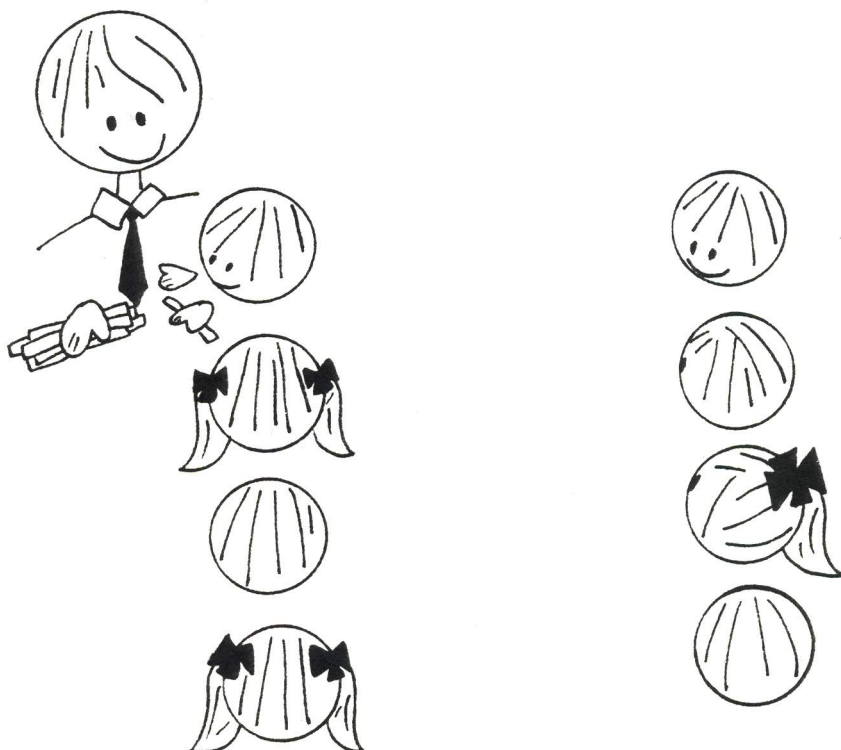
Juego B "COMPETENCIA DE LA REGLA DE MEDICION"

Recursos:

- Reglas para los niños.
- Tiras de papel con diferentes medias.

Instrucciones:

- Se acomodan los mesabancos de los niños en dos hileras iguales; cada niño pone su regla en la mesa.
 - El profesor proporciona un conjunto de papeletas al primer niño de cada hilera. El niño toma una y pasa el resto hacia atrás y así sucesivamente.
 - Cuando cada niño tiene su hoja, debe ponerla bajo su regla de modo que pueda medirla longitudinalmente. Tan pronto como los niños hayan hecho la anotación mental de la longitud del papel, se para a la derecha de su banco.
 - El profesor solicita luego a una persona que diga cuánto mide el papel de cada uno de su equipo (esto lo hará adivinando).
 - Una respuesta correcta proporcionará al equipo cinco puntos. Si está incorrecta, el equipo no gana puntos.
- * **Reyes Alomía (1995)**



TEMA:

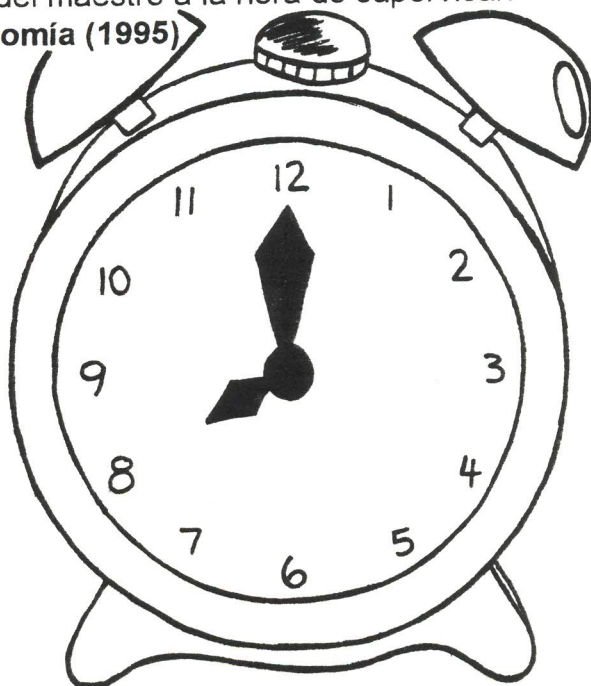
El uso del reloj.

Juego A "GIRANDO LAS MANECILLAS DEL RELOJ"**Recursos:**

- Cuatro relojes en grande con manecillas girables.
- Cinta adhesiva.
- Pizarrón.
- Gis.
- Borrador.
- Cuatro listas con diversas horas escritas.

Instrucciones:

- Se forman cuatro equipos y a cada uno se les da una lista con horas.
 - A la orden del maestro, corren los primeros participantes de cada equipo al pizarrón, escriben la hora y la ponen en el reloj (el maestro estará observando si está bien o mal la hora en el reloj).
 - Si está bien, correrá a su lugar y pasará el segundo participante; pero si está mal se quedará hasta corregirlo.
 - Ganará el equipo que termine primero.
 - NOTA: Si se desea, sólo se pueden hacer dos equipos para la facilidad del maestro a la hora de supervisar.
- * **Reyes Alomía (1995)**



Juego B "EL HORARIO ALREDEDOR DEL MUNDO"

Recursos:

- Papel.
- Lápices.
- Pizarrón.
- Gis.
- Borrador.

Instrucciones:

- El maestro acomodará a los jugadores en hileras de cinco niños, una hilera será Tokio, la segunda hilera San Francisco, etc...
- En el pizarrón el profesor enlistará las siguientes ciudades:

8 p.m.	Tokio
4 a.m.	San Francisco
2 a.m.	Londres
5 p.m.	Guatemala, etc...
- Los jugadores en cada hilera deben calcular con rapidez la hora correspondiente al horario de otras ciudades.
- Los alumnos se levantan de sus asientos conforme terminan.
- El profesor comprueba el orden en que cada hilera termina los problemas.
- La hilera ganadora es aquella que termina con más rapidez y con el mayor número de respuestas correctas. En las rondas siguientes, las hileras cambian de nombre.
- * **Crescimbeni J. (1979)**

TEMA:

El uso del calendario.

Juego A**"CORRE Y BUSCA"****Recursos:**

- Varios calendarios defoliadores, según las filas.
- Pizarrón.
- Gis.
- Cinta adhesiva.

Instrucciones:

- En frente de cada fila se pondrá un mesabanco colocándose un calendario.
- El maestro pondrá en el pizarrón varias fechas en desorden: (31 de enero, 4 de marzo, 17 de febrero).
- A la orden del maestro, pasarán los primeros de cada fila y buscarán la primera fecha escrita, en el calendario; cuando la encuentre arrancará la hoja y la pegará en el pizarrón, se sentará y el segundo participante hará lo mismo y así sucesivamente.
- Gana la fila que acabe primero.
- * **Reyes Alomía (1995)**



Juego B**"¿CUANDO NACI?"**

Recursos:

- Varias hojas con fechas escritas (repetidas).
- Cinta adhesiva.

Instrucciones:

- El maestro pegará una fecha en el asiento de cada niño.
 - Se hará dos equipos y se colocarán las demás fechas al frente en el suelo.
 - A la orden del maestro, los primeros participantes corren a buscar "su fecha de nacimiento" (la que el maestro pegó en su asiento).
 - Al encontrarla corren a su asiento y le sigue el segundo participante y así sucesivamente.
 - Gana el equipo que termine primero. Después se pueden cambiar las fechas de los mesabancos.
- * **Reyes Alomía (1995)**

TEMA:

Identificación de coordenadas.

Juego A**"S.O.S. ¿DONDE ESTOY?"****Recursos:**

- Hoja.
- Lápiz.

Instrucciones:

- El área de juegos será el salón de clases.
 - Las filas se ordenarán tanto vertical como horizontalmente.
 - Se señalarán los ejes y las coordenadas en las hileras de los mesabancos.
 - Los alumnos escribirán en sus hojas la coordenada en la que se encuentran; a la orden del maestro se cambiará de asiento y escribirán en su hoja el lugar en donde se encuentra ahora, y así sucesivamente.
 - **VARIANTE:** Se puede jugar entre niños y niñas. El maestro dirá se me perdió "Claudia", ¿en dónde estás? y Claudia responderá su coordenada, si está correcta, ganarán un punto las niñas.
- * **Reyes Alomía (1995)**

Juego B**"LOCALIZA"****Recursos:**

- Dibujar un cuadrado de coordenadas en el patio.
- Un pedazo de yeso (para dibujar).
- Papelitos con coordenadas escritas.

Instrucciones:

- El maestro dibujará dos cuadrados en el suelo con coordenadas.
- Se dividirá el grupo en dos equipos.
- El primer participante de cada equipo correrá a la coordenada 0 (a la orden del maestro) y recogerá un papelito. Buscará la coordenada escrita en él y se quedará parado en esa coordenada.
- El segundo participante hará lo mismo y así sucesivamente.
- El equipo ganador será el que termine primero y esté parado en su coordenada correcta.

* **Reyes Alomía (1995)**

10										
9										
8										
7										
6										
5										
4										
3										
2										
1										
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

TEMA:

Ubicación de fracciones en la recta numérica.

Juego A**"CORRE Y PEGA"**

Recursos:

- Pizarrón.
- Borrador.
- Gis.
- Un metro de madera.
- Cinta adhesiva.
- Tarjetitas con fracciones escritas.

Instrucciones:

- Se formarán dos equipos.
 - El maestro dibujará dos rectas numéricas en el pizarrón.
 - Las tarjetitas se dividen entre los dos equipos y se colocan a cierta distancia de cada equipo (cerca del pizarrón).
 - A la orden del maestro, los primeros de cada equipo correrán y tomando una tarjeta la buscarán inmediatamente en la recta y la pegarán; el segundo participante hará lo mismo y así sucesivamente.
 - Ganará el equipo que termine primero, pero sin errores. Cada participante comenzará a correr hasta que su compañero haya pegado la tarjeta.
- * **Reyes Alomía (1995)**

TEMA:

Resolución de problemas de división.

Juego A**"DIVISIONES EN LA SOPA"**

Recursos:

- "Sopa de números" en una cartulina.
- Cinta adhesiva.
- Lista con operaciones de división.

Instrucciones:

- El juego se realizará individualmente y después en el pizarrón.
- El profesor dará una división, misma que los alumnos resolverán en sus cuadernos.
- El primero que resuelva la división, dirá la respuesta al maestro para ver si está correcta, e inmediatamente la buscará en la "sopa de números".
- El maestro seguirá el mismo procedimiento con las demás divisiones.

* **Reyes Alomía (1995)**

3	4	8	6	7	9	1	0	2	5	8
5	9	3	5	4	1	2	7	6	2	3
7	8	2	1	0	3	1	6	7	3	2
2	6	3	4	5	9	1	0	5	6	3
3	4	0	1	8	4	5	6	9	8	0
5	6	7	9	7	3	2	1	8	6	7
4	2	1	0	2	6	4	5	6	7	1
0	8	9	3	5	5	9	7	5	2	9
5	1	8	6	4	3	1	0	2	3	8
4	3	2	1	0	9	8	7	6	5	2

$$\begin{array}{r} 121 \\ 7 \overline{)847} \\ \underline{14} \\ 01 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 402 \\ 6 \overline{)2416} \\ \underline{016} \\ 4 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 510 \\ 9 \overline{)4597} \\ \underline{007} \end{array}$$

Juego B**"FUTBOL CON DIVISIONES"**

Recursos:

- Pizarrón.
- Gis.
- Borrador.

Instrucciones:

- Organizar la clase en equipos, según los alumnos que haya.
- Dibujar el campo de juego en el pizarrón.
- Cada equipo elige el orden de pateadores.
- Se escogerá al azar el equipo que inicie.
- El maestro lanzará una división al equipo, misma que resolverán individualmente, cuando la terminen de resolver correctamente habrán metido un gol.
- Inmediatamente le seguirá el otro equipo.
- Si al resolver la división, falla alguno del equipo, se le pondrá una tarjeta amarilla al equipo como amonestación; después de tres amonestaciones el equipo perderá automáticamente un gol de los que haya metido.
- Ganará el equipo con más goles anotados.
- El maestro irá anotando las puntuaciones en el pizarrón.
- * **Juego popular, adaptado por Reyes Alomía (1995)**

Ciencias Naturales

TEMA:

Tipos de organismos que habitan un ecosistema y ejemplos (productores, consumidores, descomponedores).

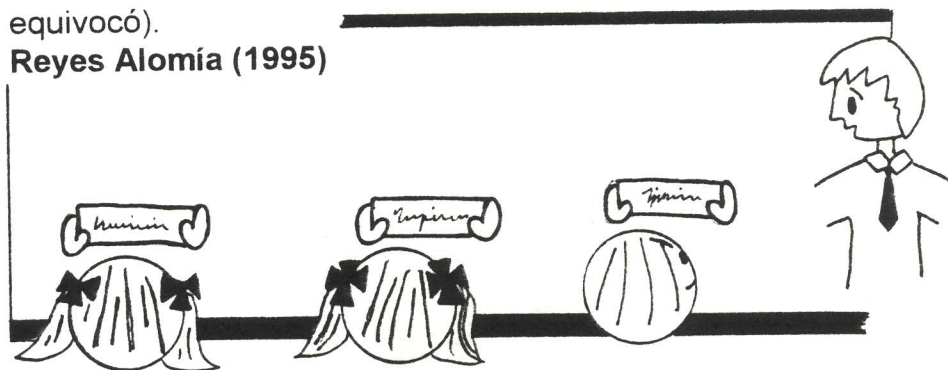
"¿A QUIEN PERTENEZCO?"**Recursos:**

- Pizarrón.
- Gis.
- Borrador, cinta adhesiva.
- Tres cajas de zapatos.
- Tarjetas con distintos tipos de organismos de los ecosistemas que hay en nuestro país (en tres grupos con diferente color para identificarlos).

Instrucciones:

- El maestro escribirá en el pizarrón, nombres de los distintos ecosistemas que hay en nuestro país.
- El grupo se dividirá en tres equipos y en frente de cada uno pondrá una cajita con las tarjetas. Cada equipo tendrá un color específico de tarjetas.
- A la orden del maestro, corren los primeros participantes, toman una tarjeta e identificarán a que ecosistema pertenece y lo pegarán, le sigue el segundo y así sucesivamente.
- Ganará el equipo que termine primero y sin error (para ello, el maestro revisará las tarjetas según el color para ver si el equipo se equivocó).

* **Reyes Alomía (1995)**



TEMA:

Cadenas alimenticias.

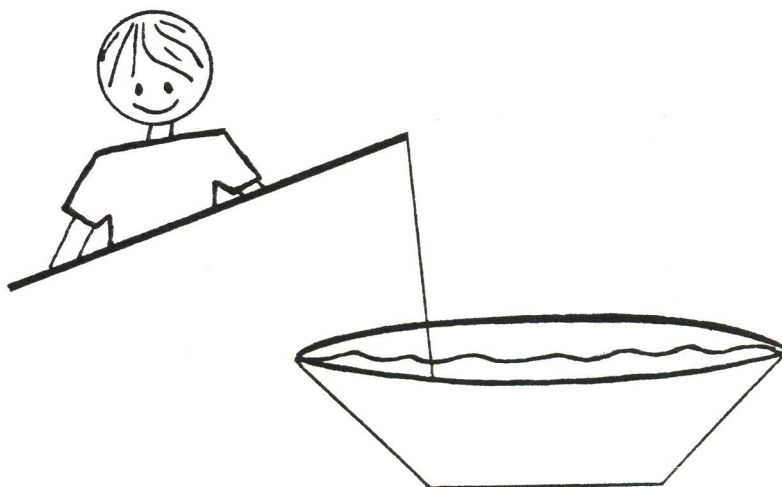
"PESCANDO COMIDA"

Recursos:

- Dos tinajas medianas con poca agua.
- Tapas de plástico en donde estará escrito el nombre de animales (las tapas tendrán hoyito).
- Tarjetas con los mismos nombres de animales escritos.
- Dos cañas de pescar improvisadas (pueden ser de palo con un hilo resistente amarrado y en la punta un ganchito de clip).
- Cinta adhesiva.

Instrucciones:

- El grupo se divide en dos equipos y se pondrán dos tinajas con agua en frente con las tapas de plástico flotando.
 - En el escritorio estarán dos grupos de cartoncitos con los nombres de animales.
 - A la orden del maestro, correrá el primer participante de cada equipo y con la caña de pescar tratará de atrapar una tapita. El nombre que diga la tapita que atrapó lo buscará en las tarjetas del escritorio y la pegará en el pizarrón.
 - Después pasará el segundo participante haciendo lo mismo y así sucesivamente.
 - Según vayan pasando cada niño, se irán acomodando las tarjetas para formar la cadena alimenticia.
 - Ganará el equipo que termine primero.
- * **Reyes Alomía (1995)**



TEMA:

Factores bióticos y abióticos.

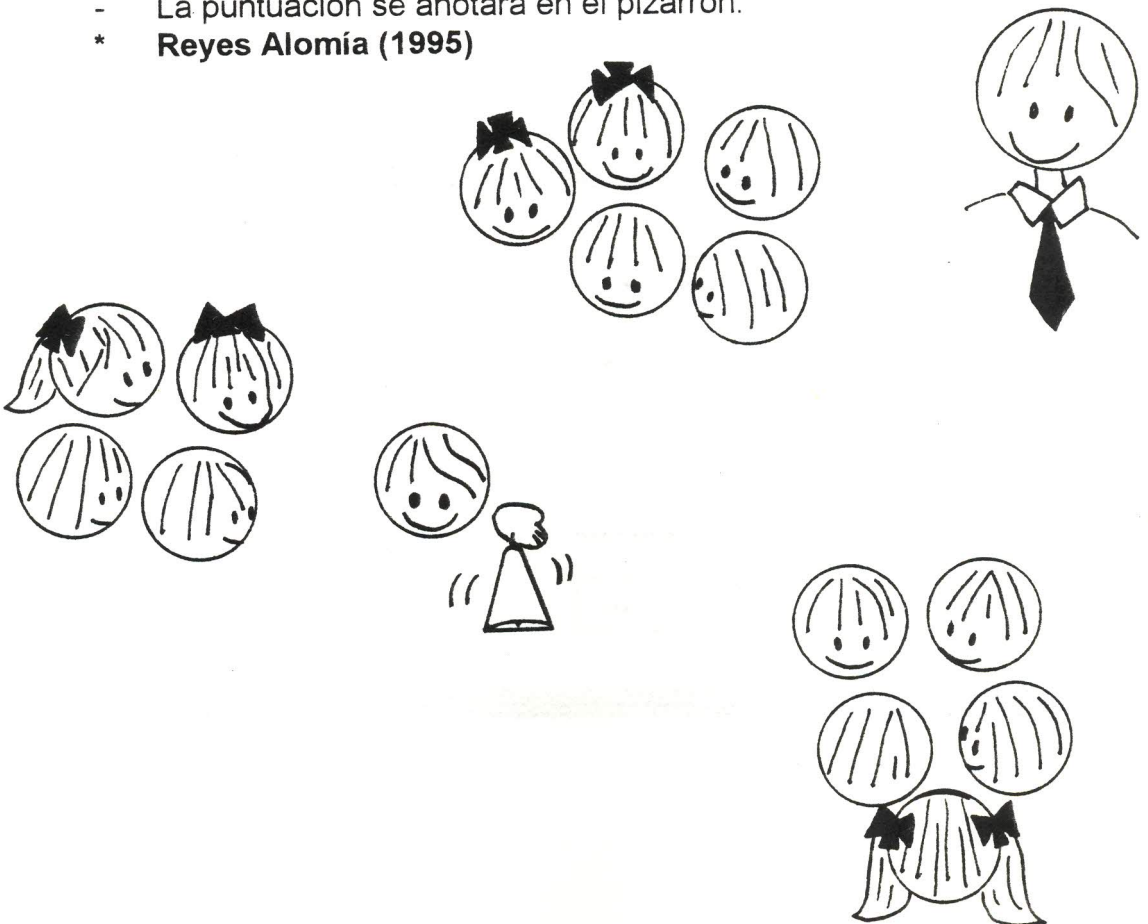
"DIME QUE ES Y POR QUE"

Recursos:

- Una campana.

Instrucciones:

- Se formarán cuatro equipos.
- Se colocará la campana en frente a una buena distancia de cada equipo.
- El maestro mencionará algún factor (ya sea biótico o abiótico) y el primero de cada fila que sepa qué tipo es, correrá y tocando la campana responderá, si lo dice correctamente gana un punto el equipo.
- Después el turno corresponde a los segundos, y así sucesivamente.
- La puntuación se anotará en el pizarrón.
- * **Reyes Alomía (1995)**



TEMA:

Animales vertebrados e invertebrados.

Animales vivíparos y ovíparos.

"MEMORAMA DE ANIMALES"**Recursos:**

- Un memorama hecho en cartulina, con animales.
- Cuatro letreros (vertebrados, invertebrados, vivíparos y ovíparos).
- Cinta adhesiva.

Instrucciones:

- Se coloca el memorama en el pizarrón al igual que los letreros.
- Se forman dos equipos y se nombrará un representante para que voltee las tarjetitas del memorama.
- El primer equipo participante pasa a voltear dos tarjetas, si son iguales, se identificarán en los letreros y las pegarán; si no lo son, se volverán a colocar como estaban.
- Gana el equipo que tenga más parejas de animales.
- * **Juego popular, adaptado por Reyes Alomía (1995)**

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
31	32	33	34	35

VERTEBRADOS

INVERTEBRADOS

OVIPAROS

VIVIPAROS

TEMA:

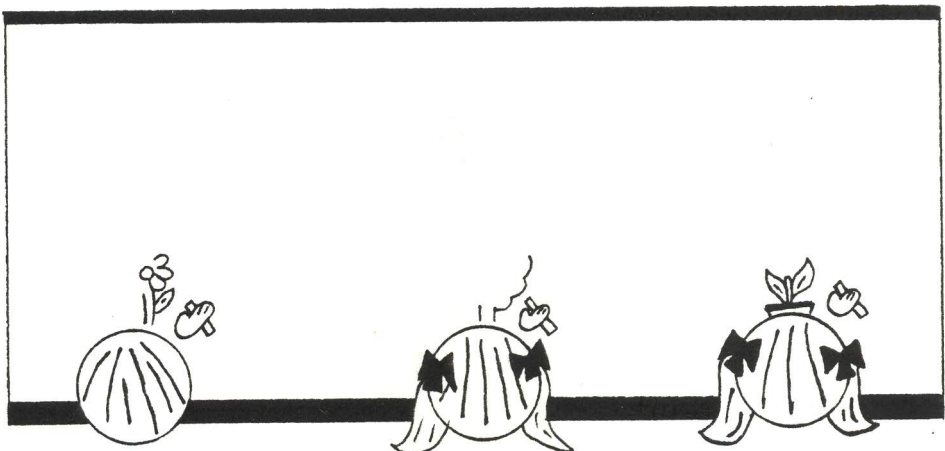
Características generales del crecimiento y del desarrollo (Nacer, crecer, reproducirse y morir).

"CINCO SEGUNDOS"**Recursos:**

- Gis.
- Pizarrón.
- Borrador.

Instrucciones:

- Se hacen tres filas y se entrega a cada uno un pedazo de gis.
 - Al darse la señal los primeros de cada equipo, corren al pizarrón y empieza a dibujar durante 5 segundos, al terminar el tiempo corre a sentarse y le sigue el segundo quien hará lo mismo y así sucesivamente.
 - El objetivo del juego es dibujar una escena cualquiera que implique las características generales del crecimiento, para ello cada equipo se tiene que poner de acuerdo antes de empezar el juego.
 - La fila que haya hecho el dibujo más completo y mejor es la ganadora.
- * **Reyes Alomía (1995)**



TEMA:

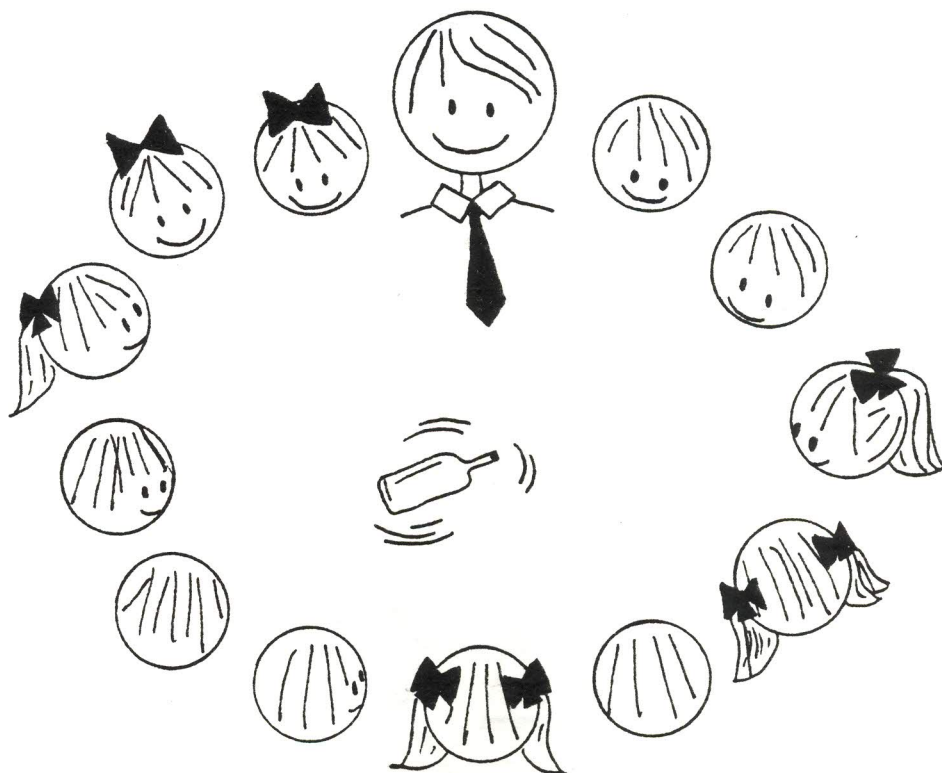
Características que presentan las hembras y los machos de diferentes especies en estado de adulto.

"LA BOTELLITA"**Recursos:**

- Una botella de refresco vacía.
- Una caja con preguntas.

Instrucciones:

- Se forman los alumnos en círculo, sentados en el suelo.
- El juego es entre niños y niñas.
- El maestro girará la botella y el niño (a) quien fue señalado por la boquilla de la botella, tomará un papelito y responderá la pregunta, si la contesta ganará 1 punto, sino se regresa el papelito y se empieza de nuevo.
- Serán tres características como mínimo.
- EJEMPLO: ¿Cómo son los toros?, etc... (con animales conocidos).
- * **Reyes Alomía (1995)**



TEMA:

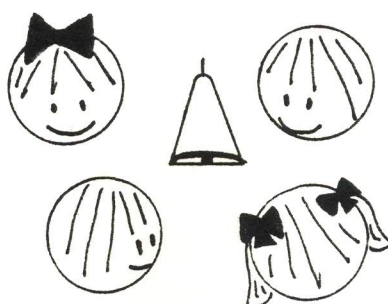
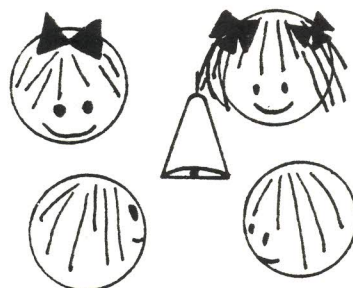
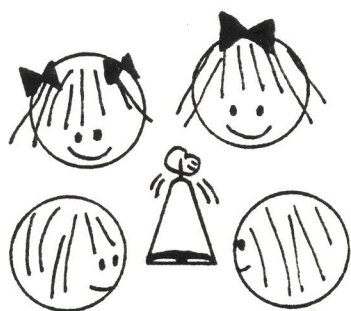
Manifestación de las enfermedades más frecuentes del sistema respiratorio, detección de sus manifestaciones, causas típicas, vías de transmisión y formas de prevención.

"TOCA LA CAMPANA Y CONTESTA"**Recursos:**

- Tres campanas.
- Lista de preguntas.

Instrucciones:

- Se hacen tres equipos y se sientan en círculo con la campana en el centro.
 - Cada alumno estará enumerado.
 - El maestro hace alguna pregunta y el número 1 de cada equipo que sepa la respuesta tocará la campana, respondiendo inmediatamente.
 - Si la respuesta es correcta gana un punto el equipo, sino cualquiera de los otros dos puede responder.
 - El segundo participante de cada equipo hará lo mismo y así sucesivamente.
- * **Reyes Alomía (1995)**



TEMA:

Organos de los sentidos (tacto, olfato, gusto, vista y oído).

"LA CAJA DE SORPRESAS"

Recursos:

- Una caja con cosas de diferentes texturas, olores, sabores, etc... (según el tema).
- Una lista con diversas preguntas del tema que hayan visto.

Instrucciones:

- Se formarán tres equipos y se sentarán en el suelo, formando un círculo.
 - El juego consiste en dos partes. La primera es cuando el maestro hace una pregunta, el primero de cada equipo que la sepa se pone de pie diciendo la respuesta, si la dice bien gana un punto y pasa a la segunda fase que es adivinar lo que hay en la caja. El maestro le vendará los ojos y le pondrá algo en sus manos para que lo sienta, en su nariz para que lo huelga, etc. (según el tema que estén viendo).
 - Si lo adivina gana dos puntos, sino se devuelve a la caja nuevamente.
 - Ganará el equipo que tenga más puntos.
- * **Reyes Alomía (1995)**

TEMA:

Primeros auxilios, torceduras, luxaciones y fracturas.

"EN ACCION"

Recursos:

- Paliacates.
- Tablillas.
- Medicinas de primeros auxilios (cosas simuladas) como alcohol, mertiolate, mejorales, etc...

Instrucciones:

- Se formarán tres o cuatro equipos.
 - Cada equipo tendrá su "botiquín".
 - Cada uno tendrá también un "herido" en frente, mientras que los otros son los "paramédicos" que estarán por parejas.
 - El maestro dirá lo que hay que hacer, por ejemplo: una fractura de brazo ¿Qué se hace?, etc...
 - Al darse la señal correrán las primeras parejas y "realizarán su trabajo".
 - El que termine primero ganará 5 puntos, pero tendrá que estar bien hecho el trabajo, y así sucesivamente.
 - La puntuación se irá anotando en el pizarrón y ganará el equipo con más puntos.
- * **Reyes Alomía (1995)**



TEMA:

Recursos naturales del país (ganaderos, agrícolas y silvícolas).

"BASTA"

Recursos:

- Un mapa de la República Mexicana con nombres.
- Tarjetas con nombres de los estados.
- Dibujos de recursos naturales (maíz, vaca, etc.).

Instrucciones:

- El maestro colocará el mapa en el pizarrón y las figuritas en el escritorio.
- Cada alumno estará enumerado.
- El juego es entre niños y niñas.
- Se escogerá al azar un niño (a) quien dirá "basta".
- El maestro empieza a contar mentalmente y cuando se diga "basta"; el niño con dicho número, pasará al frente, tomará una tarjetita y dirá cuáles son los recursos naturales del estado que le tocó, pegando las figuritas en dicho estado.
- Si lo hace bien, su equipo gana 5 puntos.
- Ganará el que tenga más puntos.

* **Reyes Alomía (1995)**

TEMA:

Deterioro ecológico del país.

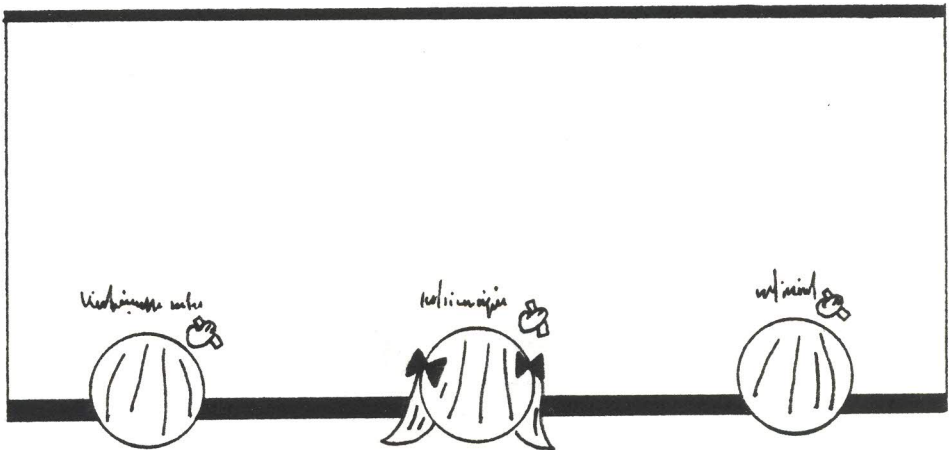
"CORRE Y ANOTA"**Recursos:**

- Pizarrón.
- Gis.
- Borrador.

Instrucciones:

- Se formarán tres equipos.
- Si se desea se pueden poner divisiones hechas con cartón, de manera que uno no vea lo que escribe el otro.
- Al darse la señal, correrán los primeros y escribirán una causa del deterioro ecológico, le seguirá el segundo y así sucesivamente.
- No se pueden repetir. El ganador será el equipo que termine más rápido.
- NOTA: Se puede hacer una segunda fase, que es anotar formas de cómo se puede mejorar.

* **Reyes Alomía (1995)**



TEMA:

Los alimentos como fuente de energía.

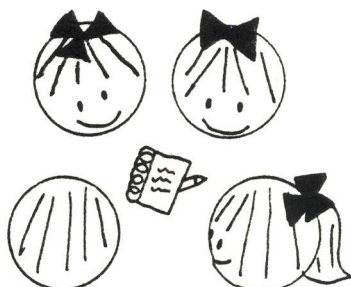
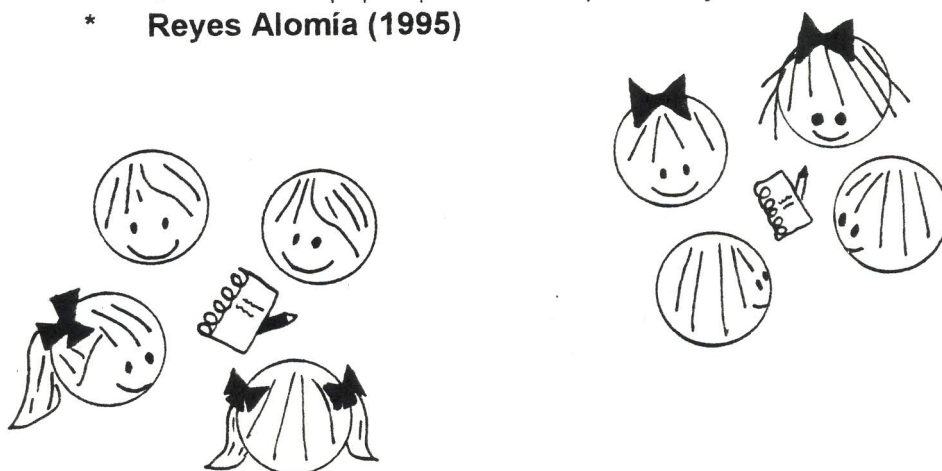
"PIENSA Y ANOTA RAPIDO"**Recursos:**

- Hoja y lápiz (una para cada equipo).
- Una lista de alimentos (leche, huevo, harina, etc.) hecho en papel bond.

Instrucciones:

- Se formarán cuatro equipos.
- Cada uno tendrá una hoja y un lápiz y nombrará un representante para que escriba.
- El maestro colocará la lista de alimentos en el pizarrón y cada equipo empezará a clasificarlos en sus hojas (carbohidratos, grasa, minerales, etc...).
- Ganará el equipo que termine primero y sin error.

* **Reyes Alomía (1995)**



Ciencias Sociales

"LANZA Y GANA"

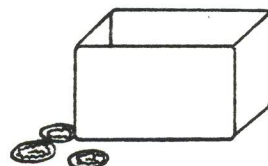
Recursos:

- Dos grupos de preguntas (fáciles y difíciles).
- Tres cajas de zapatos.
- Corcholatas de colores (un color específico para cada equipo).
- Una campana.

Instrucciones:

- Se formarán tres equipos y se colocará una caja en frente de cada uno, a una buena distancia.
- Al darse la orden, el primero de cada equipo lanzará fichas (una por una) tratando de meterlas en la caja.
- El equipo que logre meter la primera corre y toca la campana, ganando un punto (los otros dejan de lanzar).
- El maestro le hará una pregunta de las fáciles que valen dos puntos, si la contesta bien, tendrá acumulado tres puntos, sino sólo se quedará con uno.
- Mientras tanto los otros dos niños, esperarán para que el maestro les formule una pregunta de las difíciles, que valen tres puntos. El que la sepa de ellos dos, correrá y tocando la campana responderá.
- Si la contesta bien gana los tres puntos, sino su equipo quedará igual.

* **Reyes Alomía (1995)**



"A ROMPER GLOBOS"

Recursos:

- Una caja de globos y preguntas dentro de ellos.

Instrucciones:

- Se colocará la caja con globos en frente a una buena distancia.
- Se formarán dos equipos y cada uno tendrán automáticamente 5 puntos.
- A la orden del maestro, los primeros de cada equipo caminarán de reversa, saltando en un pie y con la mano agarrándose el otro. El que llegue primero tomará un globo ganando un punto; lo romperá y hará la pregunta al otro niño que no logró llegar.
- Si la contesta bien, ganará un punto, sino se le restará a los 5 que ya tenía el equipo.
- La puntuación se anotará en el pizarrón.
- * **Reyes Alomía (1995)**

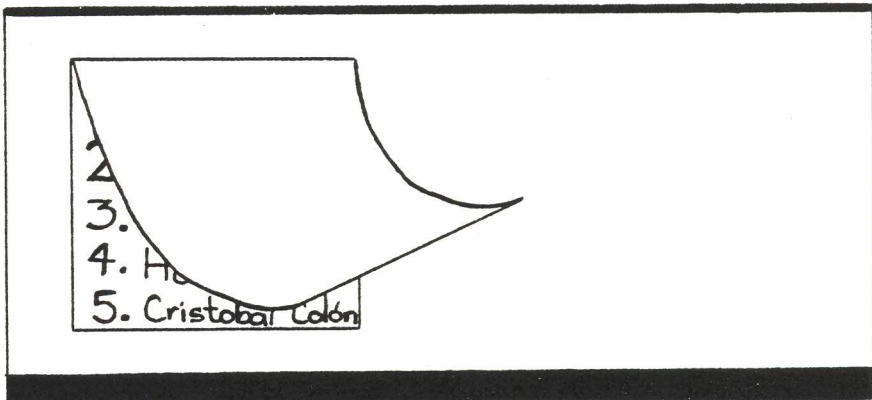
"LA RESPUESTA CORRECTA"

Recursos:

- Un fichero en donde cada ficha será una pregunta con cinco respuestas (sólo una será la correcta).
- Las respuestas de cada pregunta estarán escritas en un papel bond (se puede utilizar un cuarto de papel o la mitad solamente). Por cada pregunta habrá un papel bond con sus respectivas "respuestas".
- Cinta adhesiva.
- Pizarrón.
- Borrador.
- Gis.
- Tarjetones numerados (1-5) para cada equipo.

Instrucciones:

- Se formarán cuatro equipos.
 - Se colocarán en el pizarrón, las respuestas ya escritas en el papel.
 - Al comienzo, las hojas estarán tapadas por otra.
 - El maestro formulará la pregunta y después descubre la hoja con las cinco posibilidades. Los jugadores empiezan a discutir la posible respuesta para así saber qué tarjetón levantarán.
 - Por cada contestación correcta se ganará un punto.
 - Hay un margen de tiempo (el que el maestro crea necesario) para responder las preguntas.
- * **Limbos E. (1974); adaptado por Reyes Alomía (1995)**



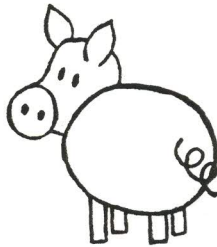
"LOS CERDITOS"

Recursos:

- Media hoja de papel bond por equipo.
- Un lápiz y borrador por equipo.
- Dos dados grandes (hechos de cartón).
- Una lista con preguntas y sorpresas (dichas sorpresas son puntos de regalo, sin preguntas, quitar un punto, etc...).

Instrucciones:

- Se dividirá el grupo en cuatro equipos.
 - Los papeles se pegarán en el pizarrón.
 - El primer equipo lanzará los dados y según el número que caiga, el maestro revisará en su lista.
 - Si tocó una pregunta, el maestro la formulará al equipo, si la contesta bien tiene derecho a empezar a dibujar su cerdito en el papel, sino se quedará en blanco hasta la siguiente oportunidad.
 - El dibujo se hará por pasos: los puntos que se vayan ganando son las características que se irán dibujando (cabeza, cuerpo, cola, un ojo, etc...).
 - Ganará el equipo que termine su cerdito primero, pero también se tomará en cuenta creatividad para dibujar.
- * **Reyes Alomía (1995)**



"¿QUIEN DICE LA VERDAD?"

Recursos:

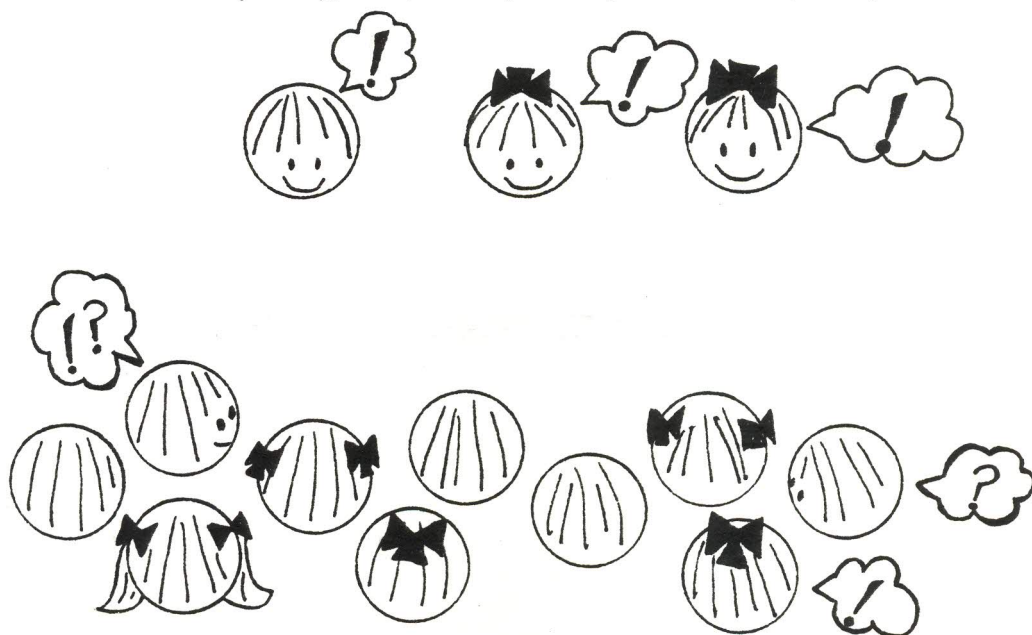
- Una lista con acontecimientos, definiciones, etc., según el tema que estén viendo (cada uno tendrá 3 declaraciones, y sólo una será la correcta).

EJEMPLO: * el 15 de marzo se celebra la independencia de México; * el 13 de noviembre se celebra la independencia de México; * el 16 de septiembre se celebra la independencia de México.

- Una hoja y lápiz por cada equipo.

Instrucciones:

- El maestro escoge a tres niños al azar (uno por cada equipo) y les da la lista de acontecimientos.
- A una orden dada por el maestro, el primer niño dice su declaración (el 20 de septiembre es la revolución mexicana); le sigue el segundo niño (el 20 de noviembre es la revolución mexicana); después el tercero diciendo (el 23 de noviembre es la revolución mexicana).
- Cada equipo tendrá un límite de tiempo para discutir la respuesta y anotarla en su hoja.
- Así sucesivamente se hará con los demás acontecimientos o definiciones, etc...
- Cuando hayan terminado se revisarán las respuestas en conjunto. Cada respuesta correcta ganará 2 puntos.
- * **Limbo E.(1974); adaptado por Reyes Alomía (1995)**



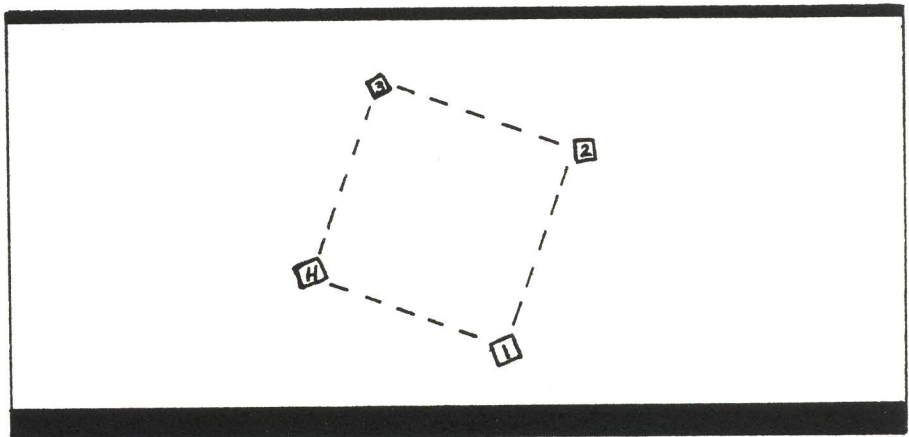
"BEISBOL"

Recursos:

- Pizarrón.
- Gis.
- Borrador.
- Lista de preguntas.

Instrucciones:

- Se formarán dos equipos con el mismo número de jugadores (si hay muchos alumnos se pueden formar tres equipos).
 - Se señalarán las bases en el pizarrón.
 - El maestro será "el pitcher" quien lanzará las preguntas.
 - Si el primer "bateador" contesta bien la pregunta, pasará a la primera base. Si el segundo la contesta bien, el primero pasará a la segunda base y éste a la primera, y así sucesivamente. Si la persona no contesta bien la pregunta, se contará como "out" para su partido y al llevar tres "outs" tomará el partido contrario su lugar para batear.
 - El que anote más carreras será el ganador.
 - NOTA: Se pueden fijar las bases (si se desea) en el salón, con los mismos mesabancos.
- * **Campbell (1983)**



"LA PERINOLA"

Recursos:

- Una perinola grande hecha de cartón.
- Una caja con preguntas y sorpresas (dichas sorpresas son: puntos de regalo o perdidos).
- Otra caja con preguntas facilísimas.

Instrucciones:

- Se formarán tres equipos, quienes pasarán cada uno esperando su turno, a girar la perinola.
- Si cae un "tomo 1", tomará un papelito y responderá la pregunta ganando los puntos correspondientes a dicha pregunta (sólo si la contesta bien).
- Si cae en "toma 2", serán dos papelitos los que se tomarán, si dice "pregunta fácil" tomará un papelito correspondiente a ese tipo de preguntas.
- Se tiene dos minutos como máximo para responder.
- La perinola también debe decir: "ganas 1 punto" y "pierdes 1 punto".

* **Reyes Alomía (1995)**

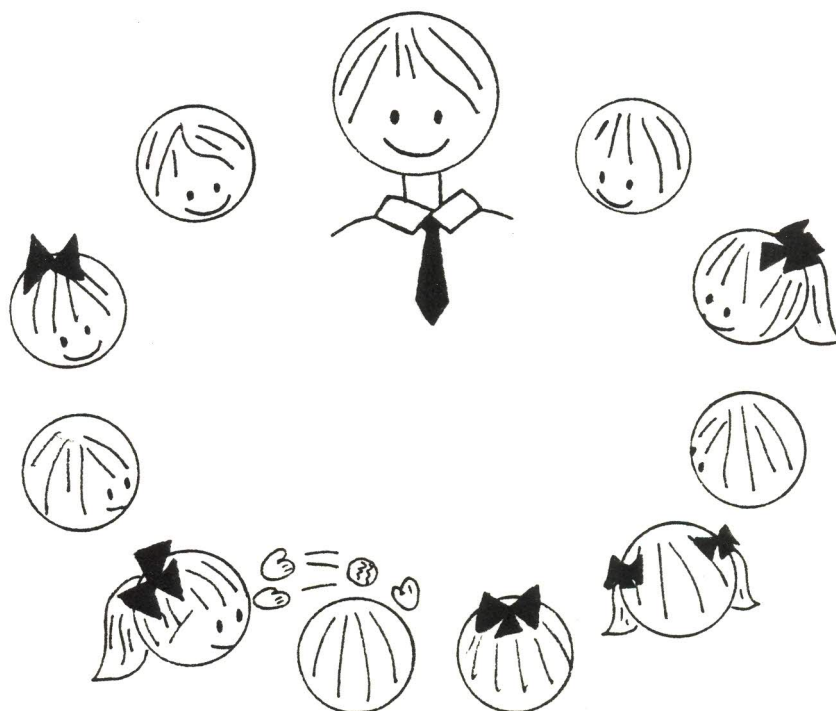
"PASALO PRONTO"

Recursos:

- Una pelota de papel, o de plástico (chica).
- Música rítmica (grabadora).

Instrucciones:

- Se sientan todos formando un círculo.
- Mientras la música esté tocando, los jugadores deberán pasar el objeto. Cuando la música cese, el jugador que se quede con el objeto pierde y el maestro le formulará una pregunta; si la contesta ganará un punto y puede seguir en el juego, si no la sabe será descalificado.
- El juego es entre niños y niñas y la puntuación la llevará el maestro.
- La lista de preguntas se harán con anticipación.
- * **Campbell (1983); adaptado por Reyes Alomía (1995)**



"ROMPECABEZAS DE ORACIONES"

Recursos:

- Varias oraciones, definiciones, sucesos, etc... en tiras de papel (cortadas en secciones).

Instrucciones:

- Se formarán cuatro equipos y el maestro le dará a cada uno un suceso.
 - A la orden del maestro, cada equipo tratará de acomodar las palabras para formar la frase o lo que sea (para ello el maestro les dirá si es definición o suceso, etc...).
 - Cada equipo tendrá lo mismo. El que termine primero de acomodar será el ganador obteniendo 5 puntos.
 - Después se seguirá con el segundo suceso, etc... y así sucesivamente.
- * **Reyes Alomía (1995)**

"LA BOTELLA BORRACHA"

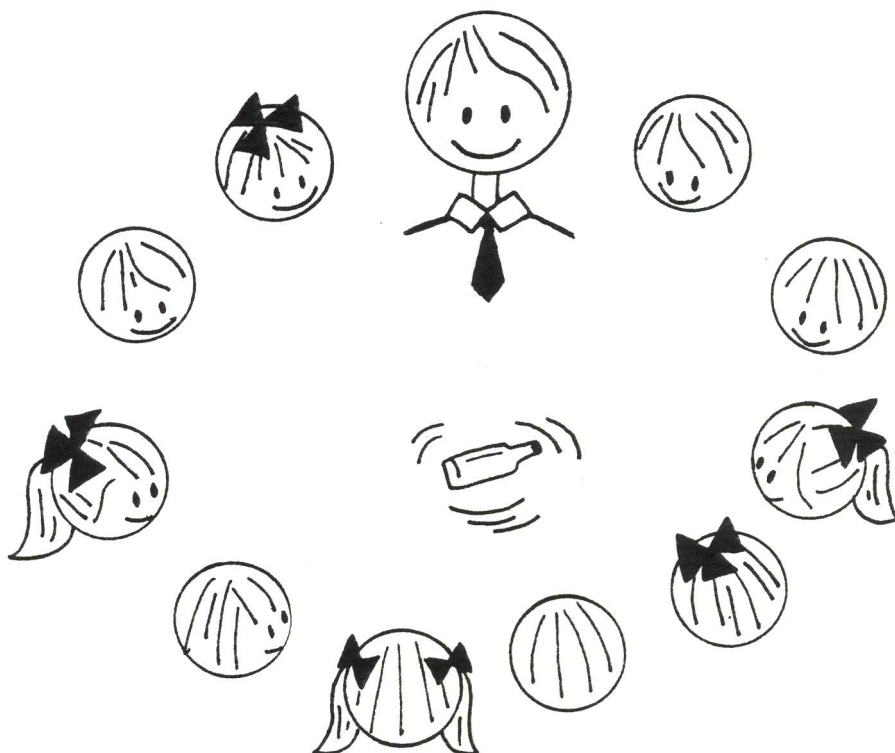
Recursos:

- Una botella de refresco vacía.
- Lista con preguntas.

Instrucciones:

- El juego será entre niños y niñas.
- Se sentarán todos en el suelo, formando un círculo.
- El maestro gira la botella, mientras todos cantan: "gira botellita, gira botellón, gira botellita a ver si gano yo".
- Cuando ésta se pare, el niño quien fue señalado por la boquilla de la botella será quien responda a la pregunta que le hará el maestro, si la sabe ganará 3 puntos y si no va perdiendo un punto (para ello cada equipo tiene 5 puntos de regalo antes de iniciar el juego).

* **Reyes Alomía (1995)**



"MEMORAMA"

Recursos:

- Según el tema que se esté viendo, hacer un memorama en cartulina con preguntas y respuestas (si se desea se pueden hacer dos; para las preguntas y el otro para las respuestas).
- Cinta adhesiva.

Instrucciones:

- Se formarán tres o cuatro equipos.
- Cada equipo nombrará un representante quien pasará a destapar las tarjetitas.
- Si el primer equipo destapa dos cartoncitos y son correctos, o sea, que la respuesta corresponde a la pregunta, gana un punto y se lleva la pareja.
- Si no lo son, los vuelve a poner en su lugar, cada equipo se encargará de discutir si la pareja que destapó (su propio equipo) es correcta o no).

* **Juego popular, adaptado por Reyes Alomía (1995)**

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25

"VERDADERO O FALSO"

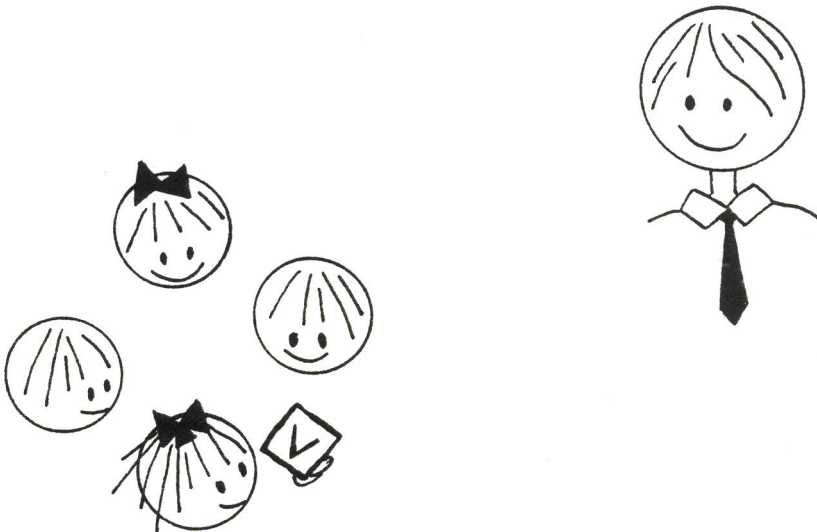
Recursos:

- Una lista de afirmaciones (definiciones, sucesos u otros referentes al tema que hayan visto).
- Dos tarjetones para cada equipo (uno con la palabra "verdadero" y el otro con la palabra "falso").

Instrucciones:

- Se formarán cuatro equipos.
- El maestro dará la primera afirmación, y cada equipo discutirá si es falsa o verdadera levantando en alto el tarjetón que crea ser el correcto.
- Se dará un margen de tiempo para responder (el que crea necesario el maestro).
- El objeto del juego es intentar dar una serie de cinco contestaciones correctas y seguidas. Cuando se consigue cumplir una serie, el equipo puede continuar o intentar realizar una segunda, y así sucesivamente. Pero si una contestación es incorrecta, automáticamente van perdiendo puntos.

* **Limbos E.(1974); adaptado por Reyes Alomía (1995)**



"CRUCIGRAMAS"

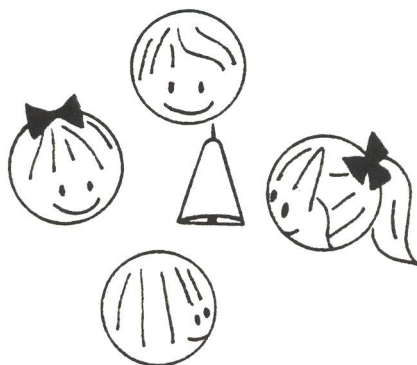
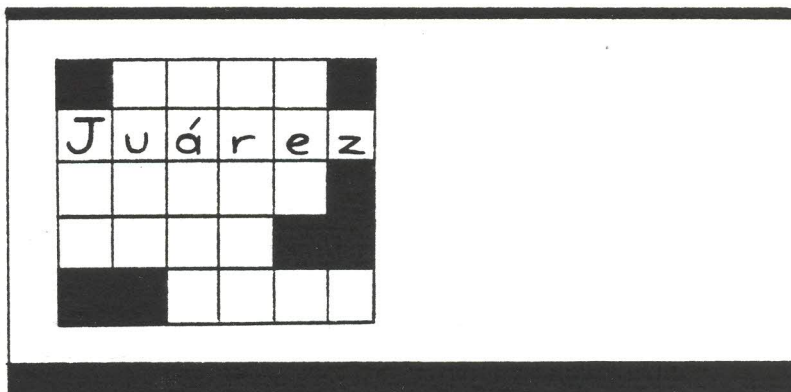
Recursos:

- Tres campanas.
- Un crucigrama en grande.
- Una lista de preguntas para las respuestas horizontales y verticales

Instrucciones:

- Se formarán tres equipos y se sentarán en el suelo formando un círculo cada uno.
- Se pondrá una campana en medio de cada equipo.
- Cada niño estará enumerado.
- El maestro hará la primera pregunta y los primeros de cada equipo, si la saben, tocarán la campana para responder, si es correcta, pasará a anotarlo en el crucigrama que estará pegado en el pizarrón, ganando así tres puntos.
- El maestro sigue con la segunda pregunta que corresponde a los segundos participantes y se hará lo mismo y así sucesivamente.

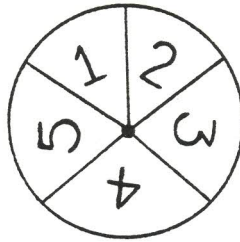
* **Juego popular, adaptado por Reyes Alomía (1995)**



"LA RULETA"

Recursos:

- Hacer una ruleta de cartón como se indica en el croquis, con cinco casillas numeradas y un pequeño hoyito en el centro para así colocarle un lápiz y que pueda girar.



- Un paliacate para vendar los ojos.
- Una lista con diversas preguntas en orden de dificultad (según la numeración de la ruleta).

Instrucciones:

- Se dividirá el grupo en tres o cuatro equipos.
- Cada equipo nombrará un representante quién, con los ojos vendados y el brazo extendido, dejará caer su dedo en la rueda que estará girando. Según el número en que caiga el dedo, será la sección de donde tomará el maestro la pregunta para formularla al equipo; si la sabe gana los puntos correspondientes a dicha pregunta, sino los otros equipos pueden contestarla.
- Cada equipo tiene un límite de tiempo para responder (el que el maestro crea necesario).
- * **Boulanger (1968); adaptado por Reyes Alomía (1995)**

"ENCONTRANDO RESPUESTAS"

Recursos:

- Una cartulina con respuestas que estarán tapadas.
- Una lista de preguntas.

Instrucciones:

- Se formarán tres equipos.
 - El maestro destapará las respuestas para que los alumnos las lean y vayan ubicándolas.
 - Después de tapparlas de nuevo, el maestro formulará una pregunta y el primer equipo concursante tratará de adivinar dónde estaba la respuesta, si lo logra ganará un punto el equipo, sino pasará la oportunidad a los otros dos.
 - Ganará el equipo con mayor puntaje.
- * **Reyes Alomía (1995)**

"PIENSA Y CONTESTA RAPIDO"

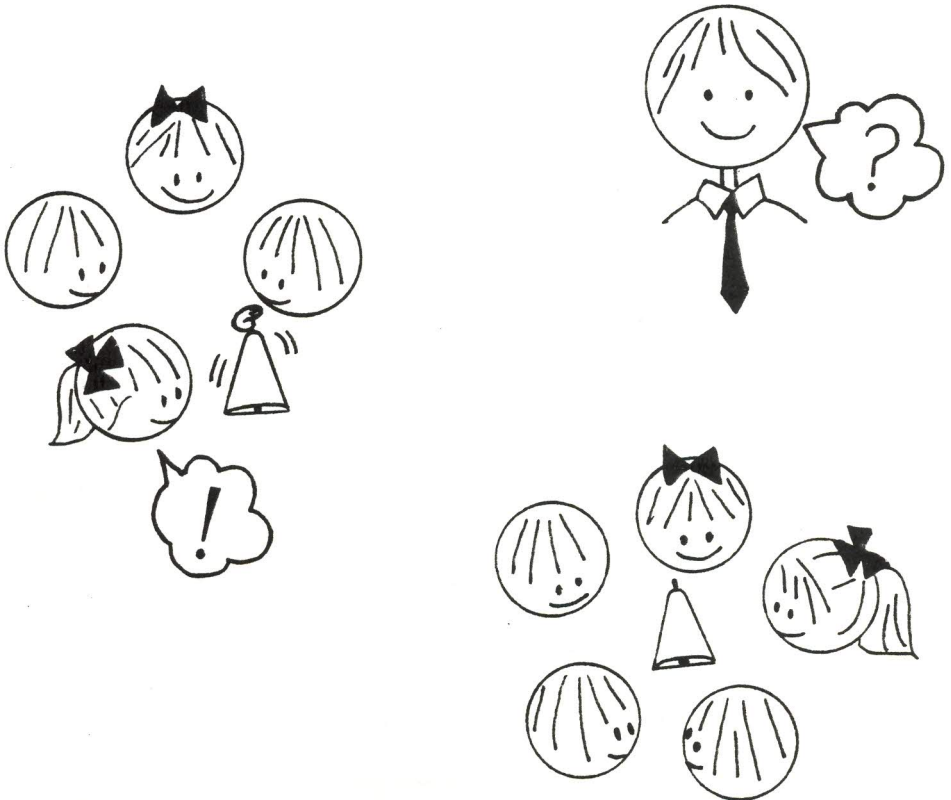
Recursos:

- Tres campanas.
- Una lista con preguntas.

Instrucciones:

- Se formarán tres equipos y se sentarán en el suelo formando un círculo cada uno.
- En el centro de cada equipo se colocará una campana. Y cada niño estará enumerado.
- El maestro formulará una pregunta y el que la sepa de los primeros participantes, tocará la campana respondiendo inmediatamente. Si es correcta la respuesta gana 3 puntos, sino pasa la oportunidad a los otros equipos para responderla.
- Gana el equipo con mayor puntaje.

* **Reyes Alomía (1995)**



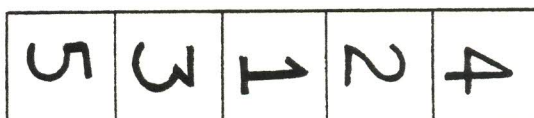
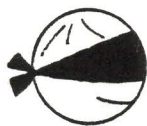
"LANZA, RESPONDE Y GANA"

Recursos:

- Una lista con números del 1 al 5 en el piso (los números estarán separados para así poderlos revolver cuando se desee).
- Una pelota de papel.
- Una lista con preguntas en orden de dificultad según la numeración.
- Un paliacate para vendar los ojos.

Instrucciones:

- Se formarán dos o tres equipos.
 - Se escogerá al azar el equipo que iniciará. Vendándole los ojos al primer participante tirará la pelota de papel y según el número en que caiga, será la sección de donde tomará las preguntas el maestro. La formulará al equipo y éste con un límite de tiempo de tres minutos discutirá la pregunta y si la contestan bien ganarán los puntos correspondientes a dicha pregunta; sino pierden esos puntos y pasa la oportunidad al otro equipo.
 - Las preguntas que no sean contestadas quedarán reservadas hasta que se contesten en cualquiera de las otras rondas.
- * **Reyes Alomía (1995)**



"SPRINT"

Recursos:

- Un circuito dibujado como lo indica el croquis (puede ser un papel bond o cartoncillo).
- Dos dados.
- Cuatro fichas de distintos colores.
- Una lista con preguntas de diferente dificultad y con sorpresas (ganar un punto, perder la oportunidad, etc...).

Instrucciones:

- Se formarán cuatro equipos que escogerán una ficha.
 - El primer equipo concursante, tirará los dados para avanzar en el "sprint", según donde caiga el maestro buscará en su lista y el formulará la pregunta al equipo, quien con un margen de tiempo responderá, si es correcta se quedará en esa posición, sino se devolverá al principio o en el lugar donde estaba anteriormente (según corresponda).
 - Después le seguirá el segundo equipo participante.
 - Las preguntas que sean respondidas se vuelven a hacer según el caso.
 - Ganará el equipo que logre llegar a la META.
- * **Limbo E. (1974); adaptado por Reyes Alomía (1995)**

1	2	3	4	5	6
					7
17	18	19	META		
16					9
15	14	13	12	11	10

"FORMANDO RESPUESTAS"

Recursos:

- Cartoncitos con letras (que estén repetidas).
- Una lista con preguntas cuyas respuestas se contesten con pocas palabras (máximo cinco).

Instrucciones:

- Se formarán dos equipos.
- El maestro entregará a cada uno su conjunto de letras.
- Cada equipo formará un círculo sentados en el suelo.
- El maestro formulará una pregunta y cada equipo discutiendo en voz baja la respuesta, tratará de formarla con las letras. El que termine primero de formarla gritará "basta" y el otro equipo automáticamente dejará las letras.
- Si la respuesta es correcta, el equipo ganará 5 puntos, si no pueden seguir formando de nuevo la respuesta junto con el otro equipo.
- EJEMPLO: El maestro pregunta: "hijos de españoles, nacidos en México" los niños formarán la respuesta que es "criollos" (todo es según el tema que se haya visto).
- * **Juego popular, adaptado por Reyes Alomía (1995)**

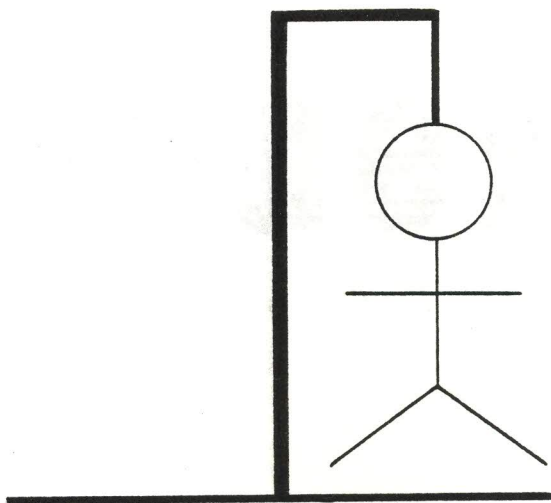
"EL AHORCADO"

Recursos:

- Pizarrón.
- Gis.
- Borrador.
- Lista con preguntas.

Instrucciones:

- Se formarán tres equipos y los niños de cada uno estarán enumerados.
 - El maestro formulará una pregunta y los primeros de cada equipo, responderán levantando la mano (el que la levante primero).
 - Si la sabe ganará su equipo 1 punto, sino se empezará a dibujar un muñequito ahorcado (el dibujo es por pasos según las preguntas que no sepan).
 - Ganará el equipo que tenga más puntos y a la vez esté más incompleto su muñequito.
- * **Juego popular, adaptado por Reyes Alomía (1995)**



Juegos de Aplicación General

"TOTAL 25"

Recursos:

- Un cartel con cuatro a seis columnas encabezadas por el título de un tema dentro del cual serán formuladas las preguntas; en cada una de estas columnas unos sobres (tres por columna) conteniendo preguntas de valor distintos y clasificados de acuerdo con la dificultad (preguntas de 3, 5 y 7 puntos).
- Una lista de preguntas fáciles que tendrán valor de 1 punto.
- Pizarrón.
- Gis, borrador.

Instrucciones:

- Se formarán cuatro equipos.
 - Cada equipo posee, de salida, un capital de 10 puntos.
 - Por turno cada equipo eligirá una pregunta y si contestan correctamente, adquirirán a la misma (añadiéndolos a su capital).
 - En caso de lo contrario se le rebaja la mitad de los puntos de la pregunta (o sea 1.5, 2.5 y 3.5).
 - Ningún equipo puede bajar nunca por debajo de cero.
- EJEMPLO: Supongamos que un equipo queda en dos puntos. En este caso no puede pedir preguntas de 5 puntos ya que en caso de mala contestación perdería 2.5 puntos, lo cual lo dejaría -0.5 (las preguntas fáciles de un punto, sirven precisamente para rehacer un nuevo capital).
- El equipo que queda en cero es eliminado y el que alcance 25 puntos o los sobrepase es el ganador.

* **Limbo E. (1974)**

	ESPAÑOL	MATEMATICAS	C.NATURALES	HISTORIA	GEOGRAFIA	CIVISMO
1						
2						
3						

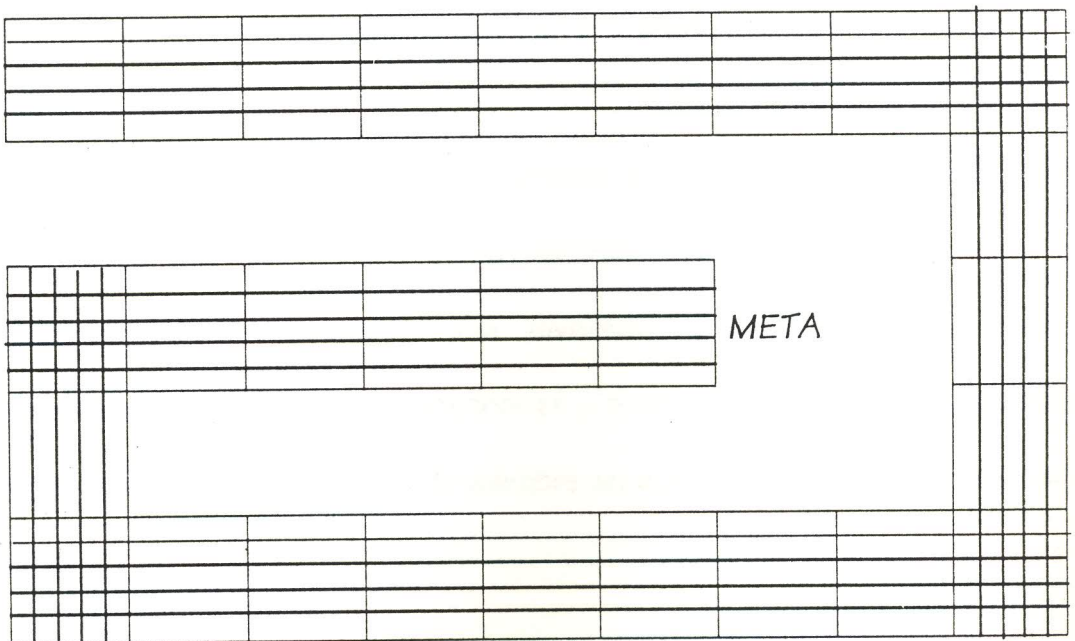
"MARATON"

Recursos:

- Un cartel como el que se muestra en el dibujo.
- Cuatro fichas de colores y una negra.
- Una lista con preguntas de diversos temas (Español, Matemáticas, Ciencias Naturales, Historia, etc...).

Instrucciones:

- Se formarán cuatro equipos y cada uno escogerá una ficha de color.
- La ficha negra se llamará "Ignorancia".
- Cada equipo tendrá un "carril" para avanzar.
- El primer equipo tirará el dado y según el número que caiga será el número de kilómetros que avanzará, en caso de contestar correctamente. De lo contrario, quien avanzará será la "Ignorancia".
- Si el equipo a quien se le formuló la pregunta no contesta bien, se preguntará a los otros equipos y si la contestan correctamente avanzan, pero sólo un kilómetro.
- Ganará el equipo que llegue más rápido a la meta.
- * **Juego popular, adaptado por Reyes Alomía (1995)**



CONCLUSION

Como se ha visto en páginas anteriores, el juego es un elemento didáctico de mucha importancia; ya que aporta excelentes oportunidades para el desarrollo integral del niño; tanto en el aspecto físico, social, afectivo y cognoscitivo.

Debido a que el juego es parte natural del niño; nadie puede restringir dicha actividad, pues sería quitarle parte de su vida; ya que el niño mediante el juego experimentará y conocerá mejor el pequeño mundo que le rodea, logrando así aprendizajes esenciales para toda la vida.

Muchos de los grandes personajes de la educación apoyan el uso del juego por el maestro como recurso didáctico; haciendo que la instrucción sea realmente una diversión y un verdadero placer, convirtiendo por lo tanto, la enseñanza y el aprendizaje en una tarea más fácil, sólida y concisa; tomando siempre en cuenta la edad e intereses del niño.

Por lo tanto en este trabajo, se han hecho algunos aportes que pueden ser aplicados por los maestros de cuarto grado de educación primaria en cualquiera de las áreas de Español, Matemáticas, Ciencias Naturales y Ciencias Sociales.

Este manual es sólo una pequeña parte de lo que puede ser un gran proyecto; no obstante, pretende ser una herramienta útil para el que lo tenga en sus manos y sobre todo para quien ejerce la docencia. Si alguno se interesa en profundizarlo, aportando nuevos juegos didácticos para los otros grados de educación primaria, sería una gran ayuda para fortalecer en el niño, una educación y un aprendizaje mejor.

BIBLIOGRAFIA

- Acevedo Ibañez Alejandro, Aprender Jugando, Editorial Limusa, México, 1989, tomo 2.
- Ball Samuel, La motivación educativa, Narcea, S.A. de Ediciones, Madrid España, 1988.
- Ballesteros y Usano Antonio, Organización de la escuela primaria, Editorial Patria, S.A., México, D.F., 1964.
- Bandet Jeanne, Cómo enseñar a través del juego, Editorial Fontanella, S.A., Barcelona, 1983.
- Boulanger Janine, Juegos en familia, Editorial Vilamala, España, 1968.
- Brandeth Gyles P., Juegos para niños, Ediciones Selector, México, 1989.
- Brauzer Meedeiros Ethel, Juegos de recreación, Editorial Rudy Díaz S.R.L., Argentina, 1969, tomo 1.
- Campbell Viola, Juguemos: Juegos y programas sociales para ser desarrollados en las iglesias, Casa Bautista de Publicaciones, U.S.A., 1983.
- Chateau Jean, Los grandes pedagogos, Fondo de Cultura Económica, México, 1990.
- Chateau Jean, Psicología de los juegos infantiles, Editorial Kapelus, Buenos Aires Argentina, 1958.
- Cratty Bryant J., Juegos didácticos activos, Editorial Pax-México, México, 1987.
- Slavsky Mary, Juegos escolares que desarrollan la conducta, Editorial Pax-México, México, D.F., 1985.

- Crescimbeni Joseph, Actividades de mejoramiento aritmético para niños de escuela primaria, Editorial Diana, México, 1979.
- Decroly O., El juego educativo: iniciación a la actividad intelectual y motriz, Ediciones Morata, S.A., Madrid, España, 1986.
- De González Nelly, et. al., Ideas prácticas para maestros y otros obreros, Casa Bautista de Publicaciones, U.S.A., 1988.
- Del Pozo Sánchez Hugo, Recreación Escolar, Editorial Avante, México, 1981.
- Diccionario Enciclopédico Quillet, Editorial Argentina Aristides Quillet, S.A., Panamá, 1971, tomo I.
- Edgrem Henry D., Juegos escolares para primaria, Editorial Pax-México, México, D.F., 1986.
- Gauquelín Françoise, Aprender a aprender, Ediciones Mensajero, España, 1976.
- Gourlat Catherine, Ideas para divertir a los niños de 4 a 14 años, Ediciones Martínez Roca, S.A., España, 1987.
- Gutton Philippe, El juego de los niños, Editorial Nova Terra, España, 1976.
- Isaís Reyes Jesús M., El método en la escuela primaria, Editorial Varazén, S.A., México, 1968.
- Kelly W.A., Psicología de la Educación, Ediciones Morata, España, 1982.
- Limbos E., Juegos Audiovisuales, Editorial Vilamala, España, 1974.
- Loward Lucy, Cómo desarrollar la memoria, Editorial De Vecchi, S.A., Barcelona, 1968.
- Mayesky Mary, Actividades creativas para niños pequeños, Editorial Diana, México, 1979.
- Mendick Sarnoff A., Aprendizaje, Editorial Rabasa, S.A., México, 1987.

- Michel Guillermo, Aprende a aprender: guía de autoeducación, Editorial Trillas, México, 1989.
- Mira y López Emilio, Cómo estudiar y cómo aprender, Editorial Kapelusz, Buenos Aires Argentina, 1967.
- Oppenheim Joanne F., Los juegos infantiles, Ediciones Martínez Roca, S.A., España, 1990.
- Pausewang Elfriede, Juegos didácticos para realizar en grupos con niños de 3 a 8 años, Editorial Kapelusz, Buenos Aires Argentina, 1977.
- Riva Amella José Luis, Aprender: el desarrollo de la inteligencia, Editorial Marín, S.A., España, 1990, tomo 1-5.
- Russel Arnulf, El juego de los niños, Editorial Herder, Barcelona, 1985.
- Verdejo Carmina, Juegos para todos, Editorial Ramón Sopena, S.A., Barcelona, 1968.
- Villalpando José Manuel, Didáctica, Editorial Porrúa, S.A., México, 1970.
- White Elena de, La educación, Publicaciones Interamericanas, Argentina, 1967.
- Zabalza Miguel A., Didáctica de la educación infantil, Ediciones Narcea, S.A., Madrid, 1987.
- Zapata Oscar, El aprendizaje por el juego, Editorial Pax-México, México, D.F., 1988.

